Ára: 150 Ft

'GURU'

92/2

A szórakoztató informatikai magazin

AMIGA, ATARI, IBM PC

Mad TV
Star Trek
Robosport
Gunship 2000

Amiga 4000
Colorburst

A Guru legyen veletek !

Július

Intro

A második szám introját ugyanaz a gondolat ihlette, mint az elsőét. Annak megjelenése után a fogadtatásunk azt hiszem minden várakozásunkat felülmúlta. A szerkesztőség egyetlen telefonja szinte nonstop csengett és amikor lélegzetvételnyi szünetre abbahagyta akkor azt is csak azért, hogy saját telefonhívásainkat elintézhessük. Sokak a gratulációikat, mégtöbben segítő hozzáfűzéseiket, néhányan kritikai megjegyzéseiket adták át. Mi a továbbiakban sem zárkózunk el az ilyen segítő szándék elől, csak egy dolgot nagyon szeretnénk elkerülni, mégpedig azt, hogy mostantól valami nem hasznos összehasonlítgatás induljon más számítógépes lapokkal. Azt hiszem az első számunk is erre bizonyíték, ilyen stílusú lap még nincs az újságárusoknál, így nem akar, illetve nem tud konkorrenciává válni senki számára. Káros az a feltételezés, hogy végre egy lap amely, jobb mint az ..... vagy rosszabb mint a .... Nem! Ez a lap az, amelyet, számítógépesek szerkesztenek számítógépeseknek. Innen származik a bennsőséges hang és a cikkek sajátos stílusa.

Továbbra is sok olyan hibát követhetünk el amelyet, egy hivatásos újságíró nem tesz, de nem is törekedtünk a komoly, merev stílusra, a kimért választékos eleganciára. Mivel bárki írhat nálunk, nem vagyunk azonos stílusúak és vérmérsékletűek. A célunk továbbra is az "élni és élni hagyni" stílusban "alkotni. Senki se keressen bennünk veszélyes ellenfelet. Nagyon remélem egyre többen fedezitek fel újságárusaitoknál a lapunkat, békésen egymás mellett a Chip Magazinnal, Commodore Világgal vagy az 576 Kbyte-tal. A helyünket mindenképpen a számítógépes magazinok között szeretnénk definiálni, mindazok mellett, hogy sok másról is szól lapunk.

Fogadtatásunk szakmai körökben is gondolatokat ébresztett. Ezúton köszönjük a COV nagyon szimpatikus gesztusát, az 576 Kbyte hasznos kritikáit és az AMIGA Magazin segítő együttműködését. Megjelentünk és ez azt jelenti, hogy lehet mostantól cikkeinket szidalmazni vagy dicsérni. Havonta együttérezni esetleg csodákozni, elmélkedni, sőt együttműködni. Örömmel idézem a "Bomba" Ataris lemezújság üdvözlő sorait "Végre elkészült az első szinvonalas AMIGA - ATARI - IBM PC magazin" Köszönjük mindazok munkáját, akik segítették lapunk létrejöttét, akik biztatásukkal, cikkeikkel, tanácsaikal és kritikáikkal segítették magazinunk megvalósulását.

A hibáinkról néhány szó. Jutott néhány az első számba is, de gyanítom a második sem teljesen mentes tőlük. Ennek oka az, hogy 5 azaz öt ember szerkeszti a 68 oldalt. A technikai zavarok leküzdésén folyamatosan dolgozunk. A helyesírást pedig "Árgus" becenevű korrektorunk figyeli, de ennek ellenére nem leszünk soha olyan profik, mint a hivatásosak. Az is igaz, hogy a hivatásos profikból általában az hiányzik, ami jelenleg kis csapatunkban a lelket tartja - a megszállottság.

Mégegy információ: Augusztusi számunk nem lesz - Táborba megyünk Parádra - Gyere Te is. - legközelebb szeptemberben jelentkezünk - Megigérjük a kiesett számot valahogy majd bepótoljuk. Jó nyaralást kíván olvasóinak ezúton is.

A GURU Team



Best: Csak a legjobbaknak jár ez dicsőség. 85-100%-os játékok kapják meg ezt a pecsétet.



Cool: Határozottan kellemes program. 60-85%



O.K. - Még ezzel is eljátszogattunk. 40-60%-ig terjed ez az értékelés.



Oh, No..- Ha lehet ne emlékeztess rá. Ez nem a Lemmings reklám, hanem egy hajmeresztő program.



Error: - Háromgombra itélve! Software Failure, Guru meditation, Software Error, Aaaargh !!!

Tartalomjegyzék


Campaign



Steel Empire


A PC-s Sourcer logoja



Imagine sorozat


Új demókról

Újdonságok

Játék ismertetők	4
Apró játékhírek	65
EPIC	67
Komoly hírek	42

Játék teszt

Special Froces	6
Addams Family	8
Steel Empire	9
Robosport	10
Warriors of Relyne	12
Covert Action	13
Discovery	16
MAD TV	17
Wizardry 7	20
Ishar	22
Gunship 2000	23
Star Trek	26

Programozás

Sourcer	31
Rendszerbarát	41
AMOS	53
Devpac	56

Atari

Atari rovat	49

Grafika

Colorburst	45
Image Master	58
Ray-Tracing	59

Állandó rovatok

Levelezés	33
Apróhirdetés	36
Kaland	37
Demologia	46
Magyar játék	48
Hardver	55
Külvilág	62
Toplista	64
Bohockodás	66

A GURU Postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter • Laptervező grafikus: Marinov Gábor
Megjelenik havonta, ára 150 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, a 7D Bt., Acomp Kft., Hatcent Kft.(Atari márkabolt), Novotrade 2C, Mikro C Bt., Szűcs Szoftver, valamint más szaküzletekben
Előfizetési díj: 3 szám: 450 Ft, 6 szám: 900 Ft, 12 szám: 1800 Ft.
Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es alapú DTP rendszerén készül Pagestream tördelőprogram segítségével.

Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-2353
Athenaeum Nyomda 920864 • Felelős vezető : Vida József igazgató

Újdonságok

Boppin

Yeet és Boik a két háromszögfejű fickó nem kis vállalkozásra adta a fejét. A barátaikat fogvatartó gonosz hatalom ellen indulnak és természetesen a barátok megmentése a cél. A játékban különböző alakzatokat kell párosítanunk a képernyőn. Ha ki tudjuk rakni a pályák elött mutatott alakzatot, akkor máris kiszabadul egy barátunk, akiért természetesen jutalom pontot kapunk. Elképzelhetetlen néha, hogy a játék készítői hogyan tudtak ilyen változatos grafikát kitalálni. Minden pálya más, így nagyon nehezen megunható a játék. Ne lepődjünk meg, ha például egy jegyzetfüzet lapjain folytatódik egy pálya és kockák helyett különböző alakú tintapacákat kell összepárosítanunk. Az ötlet hatalmas, a grafika kitűnő. Mi kellhet ennél több?



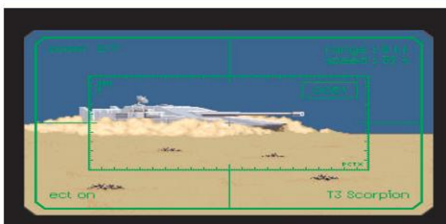
Laura Bow 2

Ha azt akarod, hogy egy krimi jó legyen, rejtélyes környezetbe kell ágyazni, mint pl. egy hatalmas múzeum. Ezután fűszerezd meg gyanús karakterekkel. Itt az idő a bűntényre! Ellopnak egy felbecsülhetetlen értékű egyiptomi kincset. Valaki akár örömmel is gyilkol "az Amon Ra tőréért". Legyen több motiváció, rengeteg gyanúsított és sok fordulat. Zárd le az épületet és jól keverd meg! Adj neki elég időt, hogy felforrósodjon, hogy emelkedjen a hangulat...Hmm?

A Colonel's Bequest folytatása méltó lesz elődjéhez: - Az 1920-as évek New Yorkjának a Nemzeti Történelmi Múzeumában játszódik, ami tele van egyiptomi műremekekkel. - 64 helyszín, ahol 40 karakterrel beszélhetsz. - Színészeket vettek fel, beöltöztették a megfelelő ruhákba, lefilmezték őket, majd kézzel átrajzolták a legújabb "rotoscope" technika alkalmazásával. - Nem csak a múzeumot kell felderítenie Laura Bow-nak, hanem New York városát is, ami tele van jazz klubokkal, gengszterekkel és szeszcsempészekkel...



Battle Isle



A Blue Byte nem pihen a babérjain. A sikeres Battle Isle programhoz sorban jelennek meg a Scenario diskek. A legutolsó lemez nagyszerűre sikeredett. A változatos terepen új nagyszerű feladatokat kell végrehajtanunk. Sajnos a használható fegyverek nem változtak a játékban, de nemsokára már ez is bekövetkezik a Battle Isle II kiadásával. A programról annyit lehet tudni, hogy a programozók és a grafikusok nagymértékben átírták és átrajzolták a játékot. Némi történelmi háttér is került a játékba, ugyanis II. világháborús eszközökkel kell csatákat folytatni. A játékot egyelőre PC-re fejlesztik ki, de várható az AMIGA verzió is. Reméljük hamarosan élvezhetjük a folytatást.

Néhány pályakód az új pályákhoz:

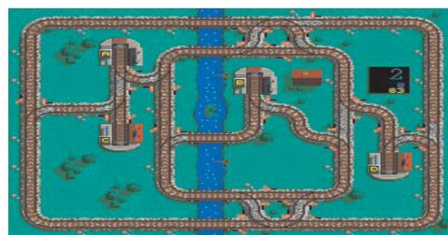
1 player - Block - Watch

2 player - Clock - Losag



Locomotion

A Kingsoft igazából nem szokott nagyon jó programokat készíteni, azonban az utolsó alkotásuk fantasztikusra sikeredett. Gondolom sokunknak jelent egy életreszóló élményt a gyermekkorunkban terepasztallal végzett foglalatosság. Nos ezt az élményt most elővarázsolhatjuk a Locomotion segítségével. A recept nagyon egyszerű volt: végy egy átlagos grafikát, egy kis zenét, egy fantasztikus ötletet és máris itt a nagy siker. A játékban rengeteg pálya és minden pályán sok nehézség várja az "ifjú" vonatirányítókat. A végállomásokból induló vonatokat kell a megjelölt állomásra eljuttatnunk úgy, hogy a váltókat állítgatjuk. Természetesen zűrök is előfordulhatnak a pályán, mivel az állomásvezetők nyakra-főre indítgatják a vonatokat. Próbáljuk meg elkerülni a baleseteket, mert rengeteg időt veszthetünk. Próbálja ki mindenki a játékot és garantálom, hogy egy ideig elfelejti minden gondját-baját.



Campaign

Az Entertrainment International egy új, nagyszerű szimulátorprogrammal lepi meg nemsokára az Amiga tulajdonosokat. A program introja egyszerűen fantasztikusra sikeredett, reméljük a játék sem lesz rosszabb. A játék PC verziója is készül.



Deliverance

A 21th Century Entertrainment mostanság igencsak kitesz magáért. A legújabb forgalmazott szoftverük, a Deliverance a legkiválóbbak közül való. Ha azt mondom, hogy Gods, akkor ez gondolom mindenkinek mond valamit. Nos, a Deliverance egy nagyon jól sikerült Gods utánzat. Nem vagyok teljesen biztos, hogy az alapmunka jobb volt mint a követője, mindenesetre egy fantasztikus programmal van dolgunk. A nagyszerűen kidolgozott grafika, a fantasztikus hanghatások csodálatossá teszik ezt a programot. Nagyon





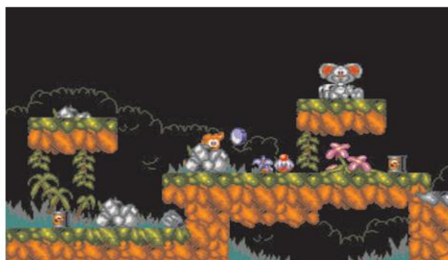
nehéz elképzelni, hogy miként sikerült ilyen fantáziadús hátteret alkotni a programhoz. Egyébként egy mászkálós, kulcs gyűjtögetős, szörnyírtó játékról van szó, mely szerintem nagyon sokáig fog szerepelni a toplistákon.

Bear

Droofos

Tárgyakat kell gyüjtögetni ebben a mászkálós játékban, ami 12 szinből áll. Egy szint 25 képernyőnyi grafikát tartalmaz, nem árt extrákat gyűjtögethetünk, de figyelnünk kell a minket követő kutyára is, mert az ő kis életéért is mi felelünk. A DMI fogja forgalmazni ezt a játékot Angliában, ami kicsit kiemelkedik az átlagból szépségével, stílusosságával.

Masell

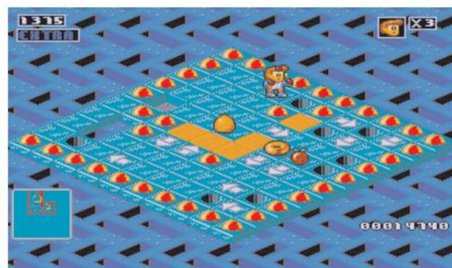


Stone Age

Az Eclipse programozói nemrégiben egy nagyon aranyos logikai programmal lepték meg a piacot. A kőkorban játszódó játékban egy kis sárkánnyal kell elképesztő logikai feladatokat megoldani. A változatos pályákon a sárkányunkat kell eljuttatnunk az Exit feliratú kijáratig. A pályákon sok borzasztó dolog vár ránk. Néhány kő leomlik lépteink alatt, lehetetlennek látszó dolgok jönnek ki a kövek alól, nagy lyukak tarkítják a pályákat, melyeken csak a nyilakkal jelzett kövek segítségével lehet átjutni. Azonban vigyázzunk, mert az egyirányú nyilak, csak egyszer mozgathatók, utána már csak az ESC gombot nyomhatjuk meg. A tűzgomb segítségével a nyíllal jelölt köveket el tudjuk mozgatni anélkül, hogy ráállnánk. Nagyon aranyosra sikeredett a játék és a logikai feladványai sok fejtörést okozhatnak a legkiválóbb játékosoknak is.

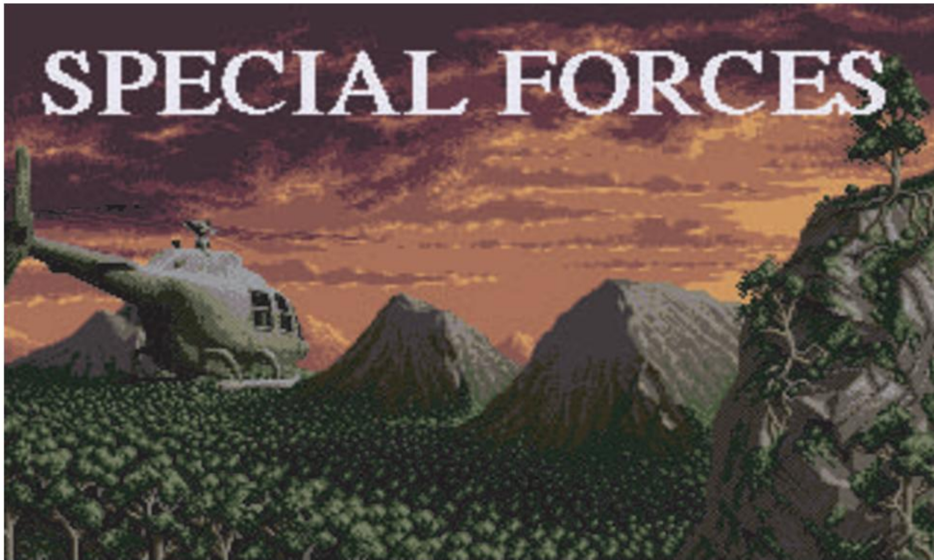
Cyber
Assault

A Trojan software nem egy ismert cég, amiben viszont különbözik a többi cégtől, hogy ők egy dologra specializálódtak: lövöldözős játékokra (Operation Wolf stílus), és minden játékukat lehet Trojan Light Phaserrel, azaz fénypisztollyal játszani. A Cyber Assault viszont kiemelkedik a tömegjátékok köréből, mivel van benne egy kis labirintus is, ami igencsak kellemessé teszi a játék hangulatát- minden szintet fel kell fedezni, össze kell gyűjteni a tárgyakat. Ezek a tárgyak: lift pass (liftkártya), oxygen, energy, health pack (egészségcsomag), security pass (ajtókártya) és az elmaradhatatlan fegyverek. Egy kis radaron láthatjuk a környezetünket, ahol a zöld pöttyök a felvehető tárgyakat jelölik, a pirosak az ellenségeket. Későbbi szinteken a tárgyak nem láthatók a radaron, és újabb robotok bukkannak fel. A játék gyors, javaslom minden kommandós lelkületű Amigásnak.



Kiro's
Quest

Ez egy csúcs aranyos játék. A grafikája egy kicsit japános stílusú és szerintem a fiatalabb korosztálynak is kellemes időtöltés egy kis logikai játékkal játszani. Kiró célja kiszabadítani a bebörtönzött barátait. Ehhez végtelen számú hógolyó áll rendelkezésére és a mérhetetlen nagy esze. A hógolyókkal a szörnyecskéket tudjuk 'hidegre tenni', azaz találat esetén a halmazállapotuk megváltozik: jégtömbbé válnak. Robot és a bohóc szörnyecskék csak extrákat adnak. A jégtömb elég hasznos mivel több dolgot is lehet vele cselekedni: -ellökve több szörnyen is áthalad, letarolva őket. - vízbe lökve eltömi a lyukat.- a földön lévő lyukakon atmegy. A jég viszont olvad a napon, de egy hógolyóval megdobva, ismét megfagy. Vannak olyan pályák, ahol csak meghatározott számú jegekkel lehet takarékoskodni. A játék nem túl nehéz, és bátran ajánlom minden emberkének, aki az fejét nem csak dísznek hordja a nyakán.



Fort Bragg, North Carolina, USA

A kiképző tábor nyolc speciális ügynöke feszülten várja a parancsot. A bevetések speciális technikáit elsajátították, a fegyvereiket szinte mindannyian mesteri szinten kezelik. Egyesek az álcázás mesterei, mások a robbanóanyagok specialistái. Mindegyikőjük megfelelt a végső válogatáson. Most várnak. Ők az utolsó lehetőség. Kifejezetten arra képezték ki őket, hogy parancsra pusztítsanak.

Eközben Dél-Amerika egyik kokain bárója Feodore Dvorak világuralomról álmodozik. A sikeres kokain üzlet mellett, emberei foglyul ejtették a kis ország elnökét, mert nem akarta fedezni piszkos üzelmeiket.

Budapest 1992. május

Titkos csomag érkezik a GURU szerkesztőségébe, mellette üzenet.

007 +/- 1 ügynök ! Akció! Feladata megalakítani egy elit egységet, amely segítségével azonnal pusztítsa el Feodore Dvorak főhadiszállását, szabadítsa ki az elnököt. Utasítások a csomagban! Kérjük maximális diszkrécióját a nemzetközi kapcsolatok zavartalansága miatt. Cobra, Shark, Tiger és Eagle várja parancsait.

Microprose HQ.

Unit 1. Glocestershire

Így indult a nagy kaland és a " Shy's Rangers" nevű egység diadalmenete.

A Special Forces, mint stratégiai akciójáték páratlan a maga kategóriájában. Négy emberünket a táborban szabadon kiválaszthatjuk aszerint, hogy milyen missziót választunk ki a 16 közül.

A trópusok négy akciót rejtegetnek. Ezek közül az első az elnök kiszabadítása (Rescue P.O.W.). Viszonylag egyszerű feladat. Speciális fegyvereket nem kell cipelnünk. Az elnök megtalálásakor gyűjtsük össze embereinket és "ESC" segítségével hívjuk ki a helikoptert.

A második küldetés a "CROP FIRE" névre hallgat. Hát, kezdőknek elég kemény. Négy emberünknek két lézer-célpontjelzőt kell elhelyezni a legfontosabb kokain földeken, rettenetes fegyvertűzben. Csak az óvatosan rejtőző gerillamódszerek lehetnek hatékonyak ennél a feladatnál. A "Laser Target Designator" elhelyezése a "D" gomb és "Fire" - abban az esetben, ha a célpontnál álló emberünk irányítását manuálisra állítottuk. A két jelzőkészülék elhelyezése után még vissza kell jutnunk a ledobásunk helyére, itt hívhatjuk ki a helikoptert. Vigyázzunk a csapdákra!

Ha ezt is túléltük, következik a Diary 1991. Ebben az akcióban Mr. Dvorak egyik titkos naplóját szerezhetjük meg. A "Drop Point" a ledobás helye szabadon választható. Egy pici segítség: legjobb a délkeleti út környékén landolni. Elég könnyű misszió.

A negyedik feladat pontot tenni Mr. Dvorák életútjára. Az "ASSASSINATION" fényes nappal saját főhadiszállásán kell elkapnunk a Drog maffia főnökét. Nem kis volumenű feladat. De a túlélés jutalma sem maradhat el. Minden sikeres feladat után rövid leltárt készíthetünk a embereinkről, ellenségeink fogyatkozásáról, pontjainkról. Ha 2000 pont felett teljesítettünk extra előléptetés jár érte.

Ha sikerrel jártunk mind a négy akcióban, tovább küzdhetünk más tájakon. Ha valamely kommandósunk neve mellett a "MIA" (Missing In Action) felirat díszeleg, még visszamehetünk kiszabadítani ellenségeink karmai közül. Azonban ha a felirat "KIA" (Killed In Action) akkor legfeljebb halálán kesereghetünk. Embereink száma véges, ezért nem árt vigyázni rájuk. A feladat típusának megfelelő képességű csapat összeállítása már félsiker, de ha nem viszünk speciális fegyvereket, könnyen kudarcba fulladhat az akció.

A trópusi erdők megtisztítása után a terroristák egy sarkköri bázisra húzódnak vissza. Első küldetésünk ellenük, a "Sabotage". Végtelenül egyszerű dolgunk van, csak a megadott célokat kell elpusztítanunk, ezzel bénítva az utánpótlás vonalaikat. A klíma ugyan hűvös, kommandónk mégis meleg fogadtatásra számíthat.

A gondok fokozódnak, a terroristák hatalmukba kerítettek két nukleáris tengeralattjárót és most atomrakétákkal kívánják azokat felszerelni. Az akciójuk teljes dokumentációját kell elrabolnunk, hogy hatékonyan harcolhassunk ellenük. Az "Alpha Docs" minden információt tartalmaz terveikről, ezt szerezhetjük meg az egyik tengeralattjáró parancsnok eliminálásával.

A terroristák nagyszerű akciónk ellenére is már majdnem elhelyezték a robbanófejeket, ezért úgy határoz parancsnokságunk, hogy szétbombázza a tengeralattjárókat. Ehhez csupán egy apróság hiányzik. A megszokott Lézer irányadó! Helyezzük el gyorsan és pusztítsuk el a kikötőbe vezető hidakat is. Ez a "Sub Attack", azaz a harmadik feladat.

A terroristák északi bázisára végső csa-







páslt kíván mérni légierőnk, ezért mivel mi már úgyis annyit mászkáltunk arra, egységünket bízzák meg a lézerirányadók felszerelésével. Most az öszszes raktár és fegyvertár a célpont. A célpontok adottak, a feladat kiadva, csak elvégzésre vár. A "Wipe Out" esélyei sem jobbak, mint az eddig teljesített feladatoké. Elvégzése után a terroristák más tájakra pályáznak.

Újabb misszió célt derített fel elhárításunk. Egy katonai junta megdöntötte egy mediterrán ország kormányát. A ország vezetői segítségünket kérik. A katonai támadás megkezdődött, de erős rakéta támadások gyengítik szárazföldi egységeinket. A hunta SCUD rakétatámaszpontján az üzemanyagraktár elpusztítása a feladatunk, ezzel bénízhatjuk a mozgó rakétahordozókat. A "Fuel Dump" erősen igénybeveszi stratégiai érzékünket.

De ha már ott ragadtak a SCUD-ok, akkor miért ne robbantgatnánk fel őket. A siker egyetlen akadálya a robbanóanyag hiány és az őrök fegyverzete lehet. A "Scud Busting" jelentősen ritkítja ellenfeleink támadóerejét és támadókedvét. Sajnos fényes nappal nem életbiztosítás egy rakétatámaszponton rakétákat robbantgatni.

Az ellenségeink elraboltak egy nagyon fontos mikroprocesszort, amellyel nukleáris robbanófejeket lehet nagy pontossággal célba juttatni. A processzort egy épületben őrzik, géppuskafészkek fedezékeiben. "Rombold szét a géppuskafészkeket és szerezd vissza a processzort" - érkezik a parancs. "The Complex", azaz a komplexum megtámadása igen komoly feladat elé állítja egységünket.

Az ellenségeink egy szigeten rendezkedtek be. Ennek a szigetnek a kulcspontjain kell elhelyeznünk a Lézer irányadókat a légierő hatékony beavatkozásához. Az elektromos áram ellátás szabotálása az egyik alapfeladat, ezért is kapt a "Power Cut" fedőnevet.

Az utolsó négy feladatunkat a sivatag--ban hajtjuk végre. Már az első feladatban, az "Egg Nests"-ben géppuskafészkeket pusztíthatunk el. Sajnos ellenségünk jól felszerelt, nagy számú gyalogsággal és páncélozott mobil egységekkel rendelkezik.

A harckocsizók betörtek az egyik kisvárosba. Egységünk gerilla harcot folytat. A robbanóanyagok szakértői kiélhetik mániáikat, ugyanis a "Tank Busting" nekik ad feladatot. A gyalogság gyérítése a robbanóanyagok elhelyezőit védi az orvlövészektől.

Az ellátó bázisok elpusztítása a cél a "Supply Line" fedőnevű misszióban. A nagy aktivitás miatt nagyon óvatos előrenyomulást ajánlhatunk az akcióban. A célpontok erősen őrzött objektumokban vannak. Letéve a lézer irányadókat, azonnal induljunk a következő célpont felé.

A légitámadás sikerrel járt, de egy helikopter elveszett a bevetés közben. Ennek fekete dobozát kell visszaszerezni. A helikopterről annyi információ áll rendelkezésre, hogy dél-kelet - észak-nyugat irányú felderítést végzett. A "Black Box" zárja a csapat misszióinak hosszú sorát.

Nyolc emberünk közül néhány a csúcsra jutott, néhány pedig az örök vadászmezőkre. Ez leginkább attól függ milyen szintű ellenséget választunk.

A "Conscript" - gyengén kiképzett ellenség, elavult eszközökkel veszi fel a harcot jólképzett harcosainkkal. A célterület körrel jelölve a térképen.

A "Regular" - az ellenség jobban képzett, de gyenge fegyverzetű.

A "Veteran" - a misszió célok nincsenek feltüntetve a térképen. Az ellenség jól képzett, modern fegyverekkel felszerelt egységekkel rendelkezik.

Az "Elite" - Az ellenség profi, a missziókat időre kell végrehajtani. Csak profiknak.

A missziók jutalma az előléptetés és a kitüntetések. Néhány a kitüntetések közül: The Purple Heart - sebesülési érem - minden visszatért sebesült automatikusan megkapja.

Adható bevetések elismeréseként - Good Conduct Medal - The Soldiers Medal - The Bronse Star - The Distinguished Service Cross - Medal Of Honour.

Fegyvereink a missziók alapjai, ezért tekintsük át őket részletesen. Egységünk felszerelése :

Browning pistoly - 9mm kaliber,2 kg, 13 töltény/tár,max 6 tár
Sterling géppisztoly - 9 mm, 3kg, 34 töltény/tár, max 3 tár
Lee-Enfield karabély - 7.62 mm 3 kg, 10 töltény/tár, max 5 tár
Gránát - 40 mm, 2 kg, max 8 db.
Engager gépkarabély - 5.56 mm, 4kg, 30 töltény/tár, max 5 tár
LAW rakétavető - 94 mm, 3 kg, max 5 db
Laser céljelző - 2kg, max 9db.
Robbanóanyag - 2 kg, max 9 db.



Stratégia (F)

A formációkat előre beállíthatjuk. Há-rom alapállapot közül válaszhatunk.

A "single member" - magányos "Rambo" technika - hamar el lehet benne halálozni.

"Pairs" - Két párra oszolva egymást fedezve haladhatunk. A Cobra/Eagle - Shark/Tiger páros remek kombináció.

"Team Support" - ék alakban előnyomuló formáció. Frontális támadás esetén hatékony. Középen halad a Team fönök, körülötte háromszögben a többiek.

A végére már csak az irányító gombok maradtak.

F1 - Shark irányítása F2 - Tiger irányítása
F3 - Cobra irányítása F4 - Eagle irányítása
9 Rádió üzenetek
Return - képernyő átkapcsoló
Help - mini térkép (PC verzió)
Help - nagy térkép (AMIGA)
Undo - nagy térkép (PC verzió)
Del - mini térkép (AMIGA)
TAB - Lopakodás/támadás váltó
+/- - Fegyver szelektor
Fegyver billentyűk :
A - Automata fegyverek
R - Karabélyok
G - Gránátok
L - Rakétavetők
X - Robbanóanyagok
D - Laser irányadók
F9 - 50/60 hz váltó (ATARI S.T.)
F10 - mozgás váltó
ALT P - Pause
ALT J - Joystick
ALT K - Billentyűzet
ALT Q - Quit ESC - Helikopter hívás
Számtaszt 1-9 - detonátor
Számtaszt 0 - minden robbanóanyagot felrobbant

Térkép információk

F1, F2, F3, F4 - a kommandósok útirányának beállítása X - a robbanóanyagok helye D - Lézer irányadók helye P - Helikopter I - az ellenség gyalogságának a felderítése

Remélhetőleg ezek után már sokan kedvet kapnak ehhez a remek stratégiai kommandóhoz. Sok sikert.

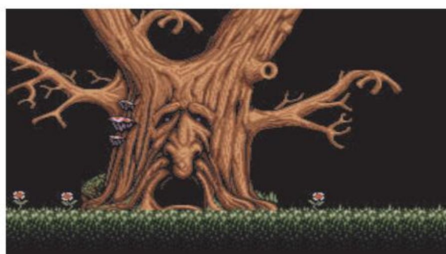
Commander Shy

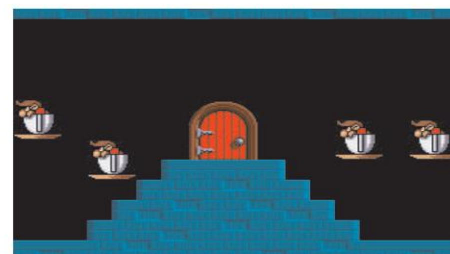




A föld és rekeszizom rengető film után rövidesen megjelent a játék az Ocean kiadásában- de nem ám akármilyen! Ez a játék egy biztos siker, és büntetendő cselekménynek minősül kihagyni. A filmben megismert családfővel, Gomezzel indulunk családunk megmentésére. A gonosz Abigail Craven szemet vetett az Addams "galád" család kincseire, így elöször Uncle Festert varázsolta el, aki elvesztette emlékezőképességét. Tully és The Judge segítségével a család többi tagjait is elkapta és bebörtönözte. Gomez feladata most megmenteni Pugsley-t, hugát Wendesday-t, Granny-t majd Fester nagypapát kell meggyógyítani. Ennyi feladat is soknak tünhet, de van egy utolsó kihívás: az Addams ház pincéjéből kell megmenteni Morticiát a gonosz Judge (a Bíra) véres kezei közül. Egyetlen segítség a Thing (Izé) által átadott papírcetli: "A Szív őrzői a Nagy Madár, a Gyanús Százlábúak és az Alakváltó Hóember. A Furcsa Tudós vigyáz Pugsley-ra, a Vigyorgó Goblin Wendesday-t őrzi. A Nagymama a Begyulladt Tűzsárkányra főz, Fester Nagypapát pedig a Gonosz Boszorka hipnotizálja. Szabadítsd meg őket, hogy megnyílhasson a lejárat a nagy kincshez." Izé többször is segít, mivel ő az egyetlen szövetségesed. A dobozait megérintve hátrahagyott üzeneteket olvashatunk (F1-angol, F2- Francia, F3- német nyelven). Az energiát a szivek jelzik, amiből eleinte kettő van. Ezek száma ötre növelhető, s így Gomez több csapást bír elviselni. A pénzgyűjtés is nagyon hasznos (pl. Addams Family-t is lehet rajta venni) 25$- ért egy szív energiája helyreáll (ha szükség van rá), 100$ pedig egy életet jelent. 50.000 pontért is egy életet kapunk. Gomez a felfedező körutat a ház bejáratánál kezdi, ahová nem kötelező rögtön bemenni, mivel ha balra irányítjuk főhősünket, kedvenc hintájára (akasztófa) felmászva felszedheti a repülő sapkát, és ezzel nem kevés pénzt szedhet össze. A gonosz lényeket bele kell döngölni a földbe (rá kell ugrani a homlukukra, és azt kell mondani, hogy "Itt a Guru!". Erre minden gonosz magába száll, töredelmesen bevallja bűneit, majd eltűnik a szinről). Vigyázzunk a tüskésfejű gonoszokkal, ha nem végeztünk fakírképzőt. Titkos ajtók, kapcsolók, láthatatlan tárgyak, főszörnyek és egy gyors, aranyos mászkálós játék nyújthat kellemes kikapcsolódást fiataloknak és öregeknek egyaránt.

Masell







Steel Empire



Anno Domini 2200. A bolygó civilizációját az Androidok fenyegetik, ügyet sem vetve a robotika alaptörvényeire. Az emberiség felvette a harcot az önállósult robottársadalmakkal. A Szilikon Lovagok akcióba léptek. A Milleneum új játéka az "Acél Birodalom" pedig megkezdte hódító útját a stratégiát kedvelők körében.

A játék elég könnyen irányítható, ikonrendszerű vezérléssel rendelkezik. Az ikonok meglepő módon nem hasonlítanak a modern, non-figuratív, absztrakt festők gyermekkori tanulmányaihoz.

Három játéktípus közül választhatunk a szép és részletes Cyborgokat bemutató intro után.

1. Campaign - teljes játék - akcióval, stratégiával.
2. Srategic - Csak stratégiai játék
3. Combat Training - Csata gyakorlás

Ha áttekintjük a teljes játéktípust, akkor úgyis minden opciót megismerünk, így ezért most csak azzal foglalkozunk. A rengeteg kezdő opció (3) után beállíthatjuk a játékosok számát. 5 különböző birodalom irányítható. A birodalmakat irányíthatja Human, azaz mi vagy számítógép, tehát nem mi. Esetleg választhatjuk ellenfeleinket inaktívnak, de ez esetben nem történik semmi, így mielőtt megkezdenénk a játékot már meg is nyertük azt. Ha mégis amellett döntene valaki, hogy választ ellenfelet, akkor ajánlhatnám a Whimpy nehézségi fokozatot kezdőknek, a nasty-t pedig profiknak. Természetesen vannak átmeneti szintek is.

Kezdjük azzal, hogy kinyitjuk a térképet rejtő zsilip-szerű valamit. Most már a térképet láthatjuk, ha monitorunk vagy TV-nk "on" állásban üzemel. Ha ezt elmulasztottuk, akkor sürgősen kapcsoljuk be. Az első lépésünk a move opció lehetne, de mivel még nincs semmink ami tudna menni, így építsünk gyárat olyan tárgyak összeszereléséhez, amelyek majd a későbbiek folyamán mozoghatnak.



A *move option* - ha már lesznek robotjaink, innen irányíthatjuk őket. Határozzuk meg honnan akarunk mozogni - hová és mivel. Ezen sok magyarázni való nem maradt.

Repair option - Javítás
Sérült gépeinket javítgathatjuk ennek segítségével.

Spy option - Kémkedés
Ellenségeink területeit kémlelhetjük, megfelelő anyagi díjazás ellenében. Nem ártalmas funkció, ha támadást szándékozunk indítani a szomszédos területek ellen.

Build Cyborg - Robot-építés
Imígyen építgethetünk különböző robotokat. Ha van már mivel építgetni, akkor kiválaszthatjuk a megfelelő típust és gyártó kapacitásunk függvényében megkezdhetjük az előállítást.

Build Capital - Várost építeni
Ha egy területet elfoglaltak egységeink, építhetünk fővárost és így a saját tulajdonunknak tekinthetjük. Az adói bevételeinket növelik, további fejlesztéseink lehetőségeit teremtik meg.

Build Factory - Gyár építés
Ahhoz, hogy valamit gyárthassunk gyár kell. (Na de ilyet.) A gyár meg jó sok pénzbe kerül. Logikusan: nagyobb gyár, többe kerül.

Build Enhancement - Gyár bővítés



Ha van már gyár, fejlesztése is lehetséges.

Build Fortification - Erődítmény építés
Ha már dől hozzánk a pénz, akkor a kritikus pozíciókba telepíthetünk erődöket. Három típus (light, medium, heavy) létezik. Az olcsó nem túl erős fegyverzettel, a közepes erősebb és a drága nehézfegyverekkel védelmezi területünket a behatolók támadásaival szemben.

Statistic - Statisztika

A játékban pillanatnyi státuszunkat ellenőrizhetjük, valamint a Save/Load opciók is itt aktivizálhatók.

A játék egyébként kellemes néhány órás bíbelődéssel végigvihető. Az akciórészek kidolgozottsága megfelelő egy ilyen játék szintjéhez, de választhatunk szimulációt is a csata alkalmával. Nem maradt más, mint a Cyborg típusok ismertetése:

Típus	speed	weapon	ammo	range	damage	cooling	terep
1. Mercury MK XI.	max.	3 Light Laser	0	250	1	3	city
2. Cyclops	max.	2 Light Laser	0	250	1	3	city
		1 Light Auto Cannon	25	350	4		
3. Dragon	max.	2 Light Laser	0	250	1	3	city, sivatag, vulkán
		1 Hellfire	25	90	0		
4. Mars IV.	max.	1 Neutrino Cannon	0	700	20	3	city, erdő, sarkvidék
		2 Light Auto Cannon	25	350	4		
5. Crossbolt	min.	2 Light Laser	0	250	1	3	vulkán, sivatag, sarki
		4 Long Range missile	90	3200	10		
6. Achilles	max.	4 Heavy Laser	0	500	3	4	city, erdő
		2 Short Range Missile	30	400	16		
7. Hercules	min.	2 Neutrino Cannon	0	700	20	6	sarkvidéki, erdő
		2 Heavy Laser	0	500	3		
		2 Short Range Missile	50	400	16		
8. Behemoth	min.	4 Heavy Laser	0	500	3	8	sarkvidék, vulkán, sivatag
		2 Light Auto Cannon	25	350	4		
		2 Short Range Missile	30	400	16		
		2 Long Range Missile	90	3200	10		
9. Titan	min.	2 Neutrino Cannon	0	350	20	10	összes
		2 Heavy Auto Cannon	200	350	10		
		2 Long Range Missle	90	350	10		



A Maxis legutóbbi sikerének még el sem csendesedtek a hangjai és máris itt egy új nagyszerű stratégiai játék a cégtől.

Úgy látszik a hagyományos stratégiai játékok kezdenek mostanában nagyobb teret kapni a számítógépes programok között. Ez a játék nagyon hasonlít az előző számunkban tesztelt Space Crusade-hoz, talán nem is véletlenül. A Robosport a szokásos Maxis színvonalban készült el. Lesznek akiket ez a tény már eleve elkeserít (lásd Sim Ant sebessége), de nem kell elkeserednünk, mert nagyon élvezhetőre sikeredett a játék.

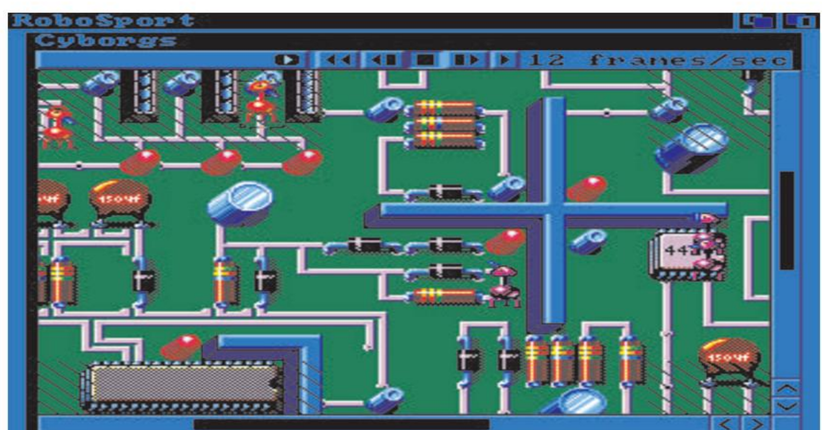
A játékban egy akadályokkal tűzdelt pályán kell robotjainkat vezérelnünk és egyéb feladatokat megoldanunk (többek között kiírtani az ellenséges robotokat). Elöljáróban annyit a mozgatásról, hogy az új robotpoziciókat és a lövéseket körönként kell megadnunk. Érdekes a dologban az, hogy szakítva az eddigi hagyományokkal a mozgatások és a lövések egyidőben történnek, így egy kicsit nehezebb lesz a dolgunk.
A kezdő animáció után egy Quick Start nevezetű menüben találjuk magunkat, ahol a következőket találhatjuk:

- **Team beállítás** A csapatok (max 4) ne-



vét, szinét, elhelyezkedési helyét, valamint a tipusát (Human/Computer) lehet beállítani.
- **Sport Type** Ötféle versenyágban küzdhetünk a robotokkal:

Survival - Sima játék, cél az ellenség kiírtása
Treasure Hunt - Az írtás mellett minél több coint kell összeszednünk a pályán
Capture the Flag - Minden csapatnak van egy zászlója, ezt kell elfoglalnunk.
Hostage - Minden csapat fogjul ejtett egy ellenséges robotot, ezt kell megmentenünk.
Baseball - A pályán különböző helyeken bázispontok vannak, ezeket kell elfoglalnunk.
- **Formation** Itt állíthatjuk a részvevő robotok számát. Mindegyik típusnál más és más összeállításban játszhatunk a robotokkal.
- **Game Lenght** Négy fajta játék lehetséges. A játékok hosszával egyenes arány-



ban nő a pálya nagysága és a részvevő robotok száma.

- **Arena Type** Három háttér típus létezik a játékban: Rubble - hagyományos pálya Suburbs - kedves vidéki családi házak Computer - egy számítógép belsejében

A **Team Roster** pontnál a lehetséges robotok neveit és a jellemzőit állíthatjuk be.

A játékot a Start Game ikonnal indíthatjuk el. A Custom Game pontról később ejtek néhány szót.

A játéktérbe lépve ismerkedjünk meg a menükkel (bőségesen van belőlük):

- **Project** Különböző műveleteket tudunk itt elvégezni. Scenariokat tudunk nyitni, tölteni, illetve menteni. A játék állását tudjuk betölteni, illetve kimenteni. Érdekes dolog itt a Print Map opció, mellyel a térképet tudjuk kinyomtatni.

- **Edit** A mozgatások, illetve a lövések fázisait tudjuk itt törölni az Erase ponttal. A többi menüpont a Preferences pont kivételével a Modemen játszó játékosok igényeit szolgálja. A Preferences pontban a játékban használt grafikák, illetve hangok módját állíthatjuk be.
- **Turn** Az End Turn pontot akkor kell használnunk, ha befejeztük a lépéseket. A Team Data pont a mi, illetve az ellenséges csapatokról közöl egy kis információt. Megtalálhatjuk itt az egyes egységek pozicióját, erejét és még sok egyéb dolgot.
- Robots Az aktuális robotokat látjuk itt felsorolva (persze csak azokat, melyek még üzemképesek). A lépéseknél, illetve a tüzelésnél itt tudunk egy másik robotra váltani. A Next Robot is elég használható menüpont.
- Arena Reduce/Zoom Map - a térkép felbontásán változtat Hide/Show Position - a poziciók kijelzése Hide/Show Home - a hazai terület kijelzése Hide/Show Team - az összes robot kijelzése Hide/Show Others - az ellenségek kijelzése Hide/Show Items - az extra tárgyak kijelzése Lock/Unlock Team - a csapat rögzítése Manual Center - a térkép középre igazitása Show Paths - az indulási hely kijelzése Redraw Paths - a mozgás



lépéseinek kijelzése
- **Cmds** (Commands) A beállítástól függően tudunk itt extra dolgokat művelni (Scan, Zap, Time Bomb).

- **Movie** (a turn menüpont helyett jelenik meg) A történések kijelzésére szolgál, inkább a menüket használjuk és ne az ikonokat, mert úgy sokkal könnyebben lefagy a program.

Lássuk hogyan is játszhatunk a játékkal: Az induláskor helyet kell választanunk a robotoknak a Home területen belül. Mind a négy robotot helyezzük el a területen, majd újra az első robotot választva már léphetünk is vele. A lépés nagyon egyszerűen történik a játékban, mégpedig a térképen kell kijelölnünk a célt. A robotok a különböző akadályokon nem egyforma sebességgel haladnak át.

A törmelékkupacok például nagyban lelassítják a mozgásukat (különben a bal oldali AMIGA gomb lenyomása mellett információkat tudunk kapni a tereptárgyakról, arról, hogy hogyan viselkednek robotjaink, ha odaérnek. Az aktuális robotnak a bal oldalon lévő ikonok segítségével extra parancsokat is tudunk adni.

A robot magasságát tudjuk változtatni, így az ellenségek nehezebben vesznek észre minket, azonban így mi is kisebb hatékonysággal tudunk lövöldözni. A



Scan ikonnal a vizsgálódás irányát tudjuk beállítani. Vigyázzunk arra, hogy pontosan legyen beállítva az irány, mert különben hatástalan lesz az igyekezetünk. Ezek alatt a fegyverek kijelzése található. A használható fegyverek képe jól elkülöníthető a nem használhatókétól. Vigyázzunk arra, hogy véges készlettel rendelkezik némelyik fegyver, így nem lövöldözhetünk vele a vakvilágba. A fegyverek alatt a két fajta lövés ikonja található. Az elsőnél csak a lövés helyét tudjuk megadni, ha szerencsénk van, akkor az ellenség pont belegyalogol. A második ikon sokkal kultúráltabb és egyben veszélyesebb is, mert itt a Scan által beállított irányba állandóan figyel a kör alatt a robotunk, és ha megjelenik az ellenség, akkor rögtön elkezd tüzelni rá. Nagyon hatásos ez a mód, de egy hátránya van: a robot a körben ezután már nem mozdulhat. Az ikon használatánál beállíthatjuk a Scanolási távolságot.

Ha végeztünk a beállítással, akkor az End Turn ponttal áttérhetünk a Movie részbe. Itt a saját és az ellenséges egységek mozgásait láthatjuk nagyszerű animáció kiséretében. A "filmet" lehet tekergetni ide-oda és mindenféle hülyeséget lehet vele csinálni. A filmet megelőző részben már egy kis előzetest kaphatunk a történtekről, ha a Preferences jól van beállítva. Ez End Movie ponttal ismét a Turn üzemmódba kerülünk. És így megy ez körbe-körbe egészen az egyik csapat teljes pusztulásáig.

Ha Custom Game-t választottunk az elején, akkor ismét rengeteg beállítási pontot kapunk. Gyakorlatilag a Custom Game megegyezik a normál játékkal, azzal a különbséggel, hogy itt mindent külön-külön is beállíthatunk. Egy újabb menüpont lép be itt a játékba, ahol a Team-eket tudjuk menteni, tölteni, stb. Beállíthatjuk a Computer nehézségi fokát (Stupid ...). Az eddig lehetséges 4 helyett itt már 8 helyre tudjuk pakolni a robotokat, sőt megjelenik egy új fajta is; a Stealth, mely egy Burst robot, azzal a különbséggel, hogy az ellenséges egységek számára láthatatlan. Az egyes különleges típusú sportokban beállíthatjuk az extra jellemzőket is. A fegyvereknél eddig ismeretlen dolgokkal találkozhatunk, valamint a robotok által hordozott gránátok és rakéták számát is beállíthatjuk. A View Arena pontnál a hátteret állíthatjuk be. Mind a három típusú háttérnél nyolc fajta közül választhatunk.



A Maxis új játéka remélem mindenkinek a kedvére való lesz. Az esetleges hibákat és kényelmetlenségeket bőven pótolja a játék nagyszerűsége.

Bear





Csoda történt - kiáltotta Shy meglepetten, majd sietve belevetette magát a Warriors Of Releyne tesztelésébe.

Nem szégyen, hogy olvasgatva azt a hírt tudtam meg az Impressions új játékáról, hogy RPG (RolePlayGame = szerepjáték). Természetesen ez nem volt igaz, de ez csak akkor derült ki, amikor megszerezve a játékot betöltöttem a gépem agytekervényeibe. Megjegyzem, hogy pozitív meglepetést okozott az Impressions. Úgy tűnik, már soha az életben le nem mosom magamról, hogy Impressions ügynök vagyok és csak ilyen dolgokról értekezést folytatni. Az eredeti szakterületemnek, a szerepjátéknak ugyan semmi köze nincs a programhoz, de végre készült egy jó fantasy stratégiai játék. A világ, amelybe a játékos keveredik, tartalmaz minden kelléket a fantasy világából. Elfek, Unicornisok, Griffek kóborolnak a tájon, Releyne hőseiként vagy Dharaki gonosz erőiként, esetleg független csapatokként. Kellemes meglepetés érheti azokat, akik nem csak játszani szeretnék ezekkel a játékokkal, itt ugyanis szerkeszthetnek saját világot. Az első lemez három különböző szerkesztőt tartalmaz. A "mapper" egy remek térképszerkesztő eszköz, a "recruiter" a világ hőseit rendezi a helyükre, a "controller" az alapszabályokat állítja be.

Ha ezeket az opciókat szeretnénk használni, töltsük be az első lemezt és válasszuk ki a megfelelő szerkesztőt. Ha elkészítettük a különböző általunk álmodott beállításokat nyugodtan mentsük el saját művünket.

Nem kell feltétlenül a szerkesztőt használnunk, mert a játék alkotói már elhelyeztek kész játékot is a program második lemezén. Kiválasztva az általunk ismert nyelvet, nyugodt szívvel nyomkodjuk a lemez ikont, ennek hatására megjelenő lemezműveletek közül, pedig a load all és a load map feliratot. Így igen hamar rendelkezésünkre áll egy kész játék.





A help menü nem kellemetlen opció, ugyanis rengeteg lehetőségünk közül csak néhány nagyon fontos, többségük inkább csak az információ igényeinket elégítik ki. **g** - hexagonális háló **5** - csata táblázat **6** - felszín **m** - térkép **u** - egységek összegzése **v** - cast a spell **n** - neutral petició space - egység választás **h** - help **b** - egység azonosító

A játék megkezdése, a turn megnyitás a "nyíl" ikonnal történik. Döntéseinket körönként hozhatjuk. Egységeink rendelkeznek egy mozgási és egy támadási fázissal. Ellenfeleink szintén.

Saját egységeink erejét úgy növelhetjük, ha a semleges egységeket szövetségi viszonyba hozzuk csapatainkkal. Vigyázzunk arra, hogy ki ajánl szövetséget a neutraloknak, mert pl. az Elfek megegyezésre juthatnak a Treant-okkal és egyéb erdei fajokkal, de nem képesek meggyőzni a banditákat az együttműködésre.

A játékban szereplő egységek:

Releninan egységek
Hero - a saját egységeink fővezére
Priest-ek - varázslatokat ismerő papok
Elf íjászok - nagy hatótávolságú csapatok
Császári gárdisták - ütőképes gyalogság
Nem reguláris Felkelők - gyalogság
Hajózók - utánpótlás szállító egységek
Centaurok - lovasságszerű csapatok
Pegasus - gyors, ütőképes egység

Dharaki egységek
Hadúr - a gonoszok fővezére
Boszorkányok- varázstudó rútságok
Goblin íjászok - kellemetlen banda
Trollok - erős embervadászok
Orkok - randa szerzetek - gyalogság
Hajózók - utánpótlás ellátók
Sötét farkasok - gyenge szörnyek
Roc-ok (madárszerű) - gyors, de gyenge.

Semleges egységek
Giantok - óriások, iszonyú erejűek
Wizardok - nagy varázslók
Dwarfok - békés, de erős törpök
Treantok - fához hasonlatos lények
Banditák - martalócok, kóborlók
Hobbitok - lásd Gyűrűk Ura !
Unicornisok - egyszarvúak



Griffek.- repülésre is képes szörnyetegek.

A stratégiai rész kellemes, fantasy vonatkozásokban is "valósághű". Igazán csak annyit mondhatok, élmény játszani vele.

Shy



COVERT ACTION

Csillogó, azúrkék tenger, jéghideg pezsgő, fülledt szépségek és egzotikus tájak. Legyünk őszinték, egy-egy kém film láttán mi is szívesen részesei lennénk a hírszerzők közel sem kockázatmentes, de annál izgalmasabb és extravagánsabb életének. Csodás lehet mesterkémnek lenni; látványos estélyek, casinózás, hihetetlennek tűnő technikai szerkezetek, a világ beutazása és mindez a 'Cég' számlájára! A nők sem okoznának gondot többé; természetes vonzerőnknek egy hölgy sem bír ellenállni. Csak válogatni kell. Mi, kívülállók hajlamosak vagyunk e külsőségek alapján dönteni.

Szegény Max Remington is ebben az álomvilágban élt, hiszen számtalan Fleming regény többszöri olvasása és ennél csak több James Bond film megtekintése után, úgy döntött, hogy mindenképpen gyermekkori bálványának nyomdokaiba lép. Miután kellően begyakorolta a mesterség fortélyait (Practice a skill) a közelharc (Combat), vezetés (Driving), titkosírás (Cryptography), lehallgatás és nyomkövetés (electronics) terén, kellően képzettnek érezte magát a hírszerzői munka végzésére (Create a new character). A kódneve betáplálása után a hatáskörének kijelölése következett, mely helyi zavargások (Local disturbance), a nemzetet fenyegető veszélyek (National threat), területi konfliktusok (Regional conflict) illetve világválságok (Global Crisis) megoldására jogosította fel. Max tudta, hogy kezdeti sikerei a rendelkezésre álló információk bősége és az ellenfél hatékonyságának függvénye, így nem volt túl nagyravágyó. Képességeivel tisztában lévén, azokba a kategóriákba kért továbbképzést, amikben kevésbé mozgott otthonosan. Közelharcban és vezetésben jó (good), lehallgatásban kiváló (excelent), míg titkosírásban csak átlagos (average) minősítéssel kezdett hozzá karrierje építéséhez. Sajnos álmai abban a pillanatban váltak semmivé, amikor megkapta 0099 -es operatív számát és kiutaltak neki egy dohos irodát a Langley -i CIA központ épületének egyik legelhagyatottabb folyosóján.

Az első megbízást hónapokkal később, egy januári napon kapta. A Főnök rövid eligazításából csak annyi derült ki, hogy a bitburg- i légibázis környékén fur- csa egyé- nek je- lentek meg, melyek a líbi- ai követséggel állnak kapcsolatban. A feladat : az akció céljának kiderítése, megakadályozása, valamint minél több résztvevő letartóztatása. A rendelkezésre álló csekély bizonyíték megtekintése után Max meglátogatta Sam -et, a '90 -es évek Miss Moneypenny-ét, aki felhívta figyelmét a washingtoni Lybian Enbassy hivatalra. Max azonnal útnak eredt (Leave Building), hogy felkeresse az említett épületet.

Az utca szemközti oldalán, pár háznyira parkolt le a kirendeltségtől és átgondolta lehetőségeit; lehallgatót helyezhet a telefonvonalakra (Place wiretap), mely rövid időbe tellik, ellenben nem biztos, hogy elég adatra de- rül fény és ha még- sem sike- rül a rákötés, akkor ez felkeltheti az őrök gyanúját és éberségét. Megkísérelheti a betörést (Break into building), mely a legkedvezőbb megoldás információ szerzés céljából, hiszen bizonyos fontos iratok csak így szerezhetőek meg. Viszont ezzel az akcióval kompromitálja magát. A titkosügynök célja pedig az észrevétlen tevékenység. Ha csak megfigyelés alatt tartja az épületet (Watch building), akkor egy innen tá- vozó alkal- ma- zottat követ- ve, egy új bú- vóhelyre bukkanhat. De most nem ez a feladata. Max áttekinti azt a kevés adatot amivel jelenleg rendelkezik, majd dönt; betörés !

A sikeres akcióhoz nélkülözhetetlen a megfelelő felszerelés, melyből sajnos több áll rendelkezésre mint amennyit Max magával vihet; tehát cél: a négy leghasznosabb tárgy kiválasztása. Ez természetesen függ az ellenség agresszivitásától is (lásd. magasabb fokozat).

A tompítóval felszerelt pisztolyt, 3 db 6 lövetű tárral, gyengén védett irodákba érdemes vinni. Hosszú célzás ideje és kis tűzgyorsasága nem teszi alkalmassá agresszív használatra. Az őrök hátbalövésére alkalmazható, míg a támadó búvóhelyen van. Pozitívuma, hogy standard felszerelés, így nem foglal plusz helyet. Az UZI -hoz nem kell kommentár, egyszerűen tökéletes! A Minox típusú miniatűr fényképezőgép 36 kockás filmmel rendelkezik és nélküle az adatszerzés lehetetlen. A piros gránátok repeszhatásúak, míg a fehérektől sokkot kap az ellenfél. A legveszélyesebbek viszont a zöld példányok, melyek gáztöltettel vannak ellátva és gázmaszk hiányában rögtön ájulást okoznak, ami pedig fogságot jelent. A mozgásérzékelő (Motion detector) segítségé-



vel elkerülhető az ellenség karjaiba-való futás, viszont a hatótávolsága korlátozott. Ha az ügynök viseli a csúcs technológiájú Kevlar golyóálló mellényt, akkor akár 4 találat után is harcképes marad, míg nélküle már a második találat után összeesik. Bármely széf kinyitható, ha kéznél van a páncélszekrény-nyitó készlet, a poloskák pedig képek és fotelek, valamint írógépek, terminálok és növényekbe rejthetőek.

Max felcsatolta a kevlar mellényt és magához vette az UZI-t, a kamerát és a széfnyitó készletet, majd beosont a csendes udvarba. A mellékhelység szellőzőjén nem volt rács, tehát a bejutás nem okozott gondot és Max rögtön munkához látott. Sorra nyitotta ki a széfeket és fotózta le a fontos iratokat; már elegendő bizonyítéka volt a washingtoni ember elfogásához, hiszen megtudta a tervben betöltött szerepét (Role); enélkül egy gyanúsított sem ítélhető el! Már nyolc szobát átkutatott, mikor hirtelen felsikoltott egy sziréna; ez az irattartó riasztóval volt ellátva! A mozgásérzékelőn látta, hogy az őrök a szoba déli ajtaján fognak bejönni, kibiztosította az UZI-t és várt. A harc rövid volt. Négy sorozat és az őrök mind a szőnyegen feküdtek. Max higgadtan átkutatta az elkábult férfiakat és mielőtt eltüntette volna őket a többiek szeme elől, felöltötte az egyik egyenruháját (Disguised). A zsákmányolt gránátok pedig már rég a zsebében voltak. Még kétszer találkozott őrökkel, de mivel háttal állt nekik, ők azt hitték, hogy közülük való és nem támadtak. Végül rátalált az ügynökre, akit azonnal le is tartóztatott (arrest him / her) és, hogy tökéletes legyen a 'kiszállás', az egyik aktában lévő információkat felhasználhatónak találta az ügynök 'átállítására' (Turn him into a double agent).

A CIA székházban a gyanúsított mindent bevallott és vállalta, hogy kettős ügynök lesz.

Sam összesítette az új adatokat és máris egy másik gyanúsítottal állt elő; irány Amsterdam (Go to Airport + Amsterdam). A Hollandiában tartózkodó PFSZ sejt irodáját Max sokáig figyelte, majd a lehallgatás mellett döntött. Tíz perce volt a vonalakra való rákapcsolódásra; lecsavarozta az elosztó fedelét és nekilátott a riasztó rendszer semlegesítéséhez. A nyákon úgy kellett kicserélni a különféle chipeket, hogy megváltozzon az áram folyása és csak a telefonszimbólum felé irányuljon. Ha a jel világít, a rákapcsolás sikeres. Max először megértette az áramkör működését és csak ezután kezdett a változtatáshoz; ez nagyon fontos, hisz elég egy figyelmetlen kapcsolás és máris lebukhat!! Most szerencséje volt, tevékenysége észrevétlen maradt (Leave).
Bár akciója sikeres volt, az itteni CIA irodában értesül arról, hogy az ügynök gyanútfogott és eltűnt (In hiding). A felkutatása reménytelen !



Max következő útja az iroda Adat Részlegébe (Data Section) vezetett. Itt megtekintette a rendszerezett nyomokat (Review Clues) és a feltételezett tettesekről összegyűjtött adatokat is (Review Suspects). A PFSZ ügyynökeiről már volt némi adat a Belső Információk file-ban (Inside Information), de az akció fő tervezete, ahol az összes résztvevő fel van tüntetve (Master Plan), hiányzott. A hírjelentések (News Bulletins) file az eddig leadott Interpol és hírszerző jelentéseket tartalmazta. A Szervezet Áttekintés fileban (Organisation Summary) a csoportok ismert kirendeltsége (Known Locations), szövetségesei (Allies) és üzletfelei (Associates) vannak betáplálva, míg a Város Áttekintés file (City Summary) tartalmát a városokban található iroda címek (Known Locations) és az ezekkel összefüggésbe hozható gyanúsítottak (Suspects) és nyomok (Clues) alkotják. A Tevékenység jelentésben (Activity Report) a terrorcsoportok és városok aktivitási szintje található. Bár ezek az adatok magukban keveset jelentenek, egymást kiegészítve komoly segítséget nyújthatnak.

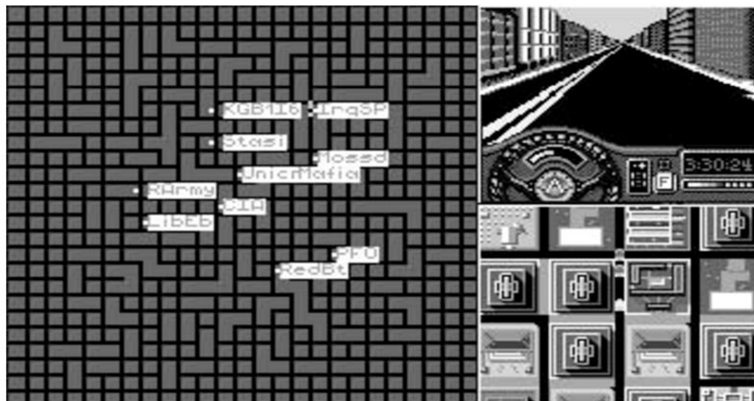
Max sajnos nem tudott mit kezdeni a sok, különböző információkkal, ezért a Hírszerzőrészlegnél próbálkozott (Intelligence Section). Itt a kém, saját maga analizálhatja a jelentéseket, így nem kell a helyi illetve a langley-i kollegákra hagyatkozni. A Helyi Áttekintéssel (Local Scan) a városi sajtó és rendőrségi jelentések tekinthetőek meg, míg a Nemzetközi Áttekintés (International Scan) hasonló jellegű, de sokkal szélesebb körű információkkal szolgál. A rendszer hátránya, hogy itt több óra eltölthető eredmény nélkül. A Működő Lehallgatók file (Active Wire Taps) az elhelyezett készülékek helyét mutatja a városban. Ha teljesen megakadt a kém, akkor érdemes beugrani az egyik tisztviselőhöz (Check with Sam), hátha van egy jó ötlete.

Max munkáját még egy tényező nehezítheti; kettős ügynök a helyi CIA képviselő. Ennek a gyanúja akkor merülhet fel, ha a város összes ellenséges épületében a kelleténél éberebbek az őrök (Allertness has Increased) és kevesebb az idő a lehallgatás elvégzésére, illetve ha egy CIA megbízott jelentése teljes ellentétben van két másikéval. Ilyenkor kettős játékkal gyanusítható az ügynök (Accuse Double Agent) és letartóztatják. Ha az állítás megalapozott, külön elismerés a jutalom, ha nem, akkor nem vehető igénybe többé a gyanúsított városában a CIA iroda.
Végül Max mégis sikerrel járt. Talált egy kódolt üzenetet, mellyel a Crypto részleghez (Crypto Branch) rohant és azonnal elkezdte az értelmezést (Coded Messages). Érdemes megjegyezni, hogy a leggyakoribb betű az angolban az 'e', tehát helyettesítsük be a leggyakoribb jel helyére. Ez a teendő a 't' -vel is, ami a második leggyakrabban előforduló betű és ne feledjük, a számítógépes segítség időbe kerül! A dekódolás után Max megtekinti a nyomozás jelenlegi állását (Crime Chronology), majd elindul Berlinbe.

Micsoda pech!! A berlini CIA iroda nem ismeri a Red Battalion búvóhelyét, így az egyetlen lehetséges megoldás a velük kapcsolatban álló PFSZ iroda megfigyelés alatt tartása (Watch the Building). Fél

óra múlva egy kocsi érkezik és utasa berohan az épületbe. Max választás elé került; várakozik tovább (wait), adót helyez el az autóban (Trace car), vagy egyszerűen csak követi. Bár a második variáció a legbiztosabb, a riasztó kiiktatása elég rizikósnak tűnik, ezért kijelöl két autót a követésre.

Az autók kiválsztásánál több paraméterre kell figyelni; sebességük (Max. speed) 60 - 80 MPH körüli, vezethetőségük (Handling) jó (good), vagy kiváló (excellent), feltűnőségük (Conspicuousity) alacsony (low) legyen. Ha feltűnőbb is, egy 80 MPH-s autó mindig legyen üldözés céljából. A lebukás csökkentése érdekében gyakran váltogassunk a két autó között és mindig tartsuk be az egy háztömbnyi távolságot. Ha a kocsin rádióadó van, akkor a távolság nagyobb is lehet. Ha viszont a gyanúsított letartóztatása a cél, akkor két autónak érintkeznie kell, különben az 'F1' nem funkcionál.



Max elégedetten vette tudomásul, hogy jól döntött; a követett autó egy árnyas kis utcában megállt, majd befordult a harmadik ház garázsába.

Mihelyt minden elcsendesült, Max behatolt az épületbe és nekilátot a kutatáshoz. Információk mellett nemcsak egy gázmaszkot, gránátokat és a ház térképét találta meg, hanem a computer rendszer kódját is; beütötte a gyanúsítottja nevét és kiderült, hogy az akciót vezető 'agy' házában van! Ha letartóztatja, akkor előléptetik, gondolta és elhelyezett egy távvezérlésű gázgránátot a szoba ajtajában (Set Trap Menu / Remote Control). Átrohant a szobákon, ritkán állt meg, akkor is egy-egy akna (Booby Trap) telepítés idejére, hajtotta a győzelem utáni vágy. Nagy lendülettel nyitott be a dolgozó szobába.....

Bár Max fegyvere öt őrt leterített, a többinek sikerült harcképtelenné tenni hősünket, akit megbilincseltek és választás elé állítottak ; fogolycsere útján visszanyerheti szabadságát (Agree to exchange) vagy élvezi a háziak vendégszeretetét (No thanks, Squinty). Max próbálta menteni ami menthető, ezért a fogságot és a szökési lehetőséget választotta, így legalább az elfogott ügynököt nem kell szabadon engedni. Az éj leple alatt sikerült kinyitni bilincseit és visszajutni a hoteljébe (Your Hotel), ahol holtfáradtan rogyott az ágyba. Másnap lement a társalgóba (Visit louge) és szóba elegyedett egy elegáns úrral, akitől megtudhatta, hogy az 'agy' új búvóhelyre vonult, tehát a győzelem és dicsőség lehetősége végleg szertefoszlott. Kimentett állása nem lévén, nem tudta a Save / Load funkciókat sem használni, így jobbnak látta ha 'ráiszik' és kivárja az események végét (Sleep through Case).

Sid Meiernek sikerült ismét valami érdekeset alkotnia, ami ötvözi a 'Where in the World Is Carmen Sandiego' az 'Infiltrator' és talán a 'Killed until dead ' fő elemeit, egy új, izgalmas forgatókönyvvel. A játék terjedelme jelentős, végigjátszása pedig éles elmét és türelmet igényel, hiszen a 26 'Fő kolompos' letartózatatása nem történhet egyik napról a másikra. Bár grafikailag meg sem közelíti az Amigából kihozható maximumot, a program hangulata kiegyenlíti ezt a hiányosságot; fantasztikus élmény ahogy néhány nyomból kiindulva fokozatosan kirajzolódik az egész szervezkedés. Ha valaha tetszett a fent említett három program valamelyike, akkor a CA kipróbálása nem hagyható ki. Ha pedig csak most ismerkedsz a témával, akkor több sikert mint szegény Max Remmingtonnak volt.

Sorell'

P.S.
A hírszerzők két íratlan törvénye, a: 'Ha nem nyírod ki a miénket, mi sem fogjuk a tiedet' és 'Ha elkaptuk a te embered és te a mienket, akkor később cserélhetünk' következtében, a Max által használt lövedékek kábító töltetűek, melyek hatása idővel, maradandó károsodás nélkül, elmúlik.

COVERT ACTION billentyűzet funkciók:

Esc : Kilépés egy menüből vagy képernyőből. Követéssel való felhagyás (Üldözés Alkalmával)
F1 : Tárgyak nyitása, zárása és szemrevétele (Kutatás Esetén) Gyanúsított letartóztatása (Ű.A.) Számítógépes segítség kérése (Titkosírás Megfejtéskor)
F2 : Mikrofilm készítése (K.E.) Tetszőleges épületbe való bemenekülés (Ű.A.)
F3 : Poloska elhelyezése
F4 : Jelszóbeírás a terminálba
F5 : Kis ívű gránáthajítás
F6 : Közepes ívű gránáthajítás
F7 : Nagy ívű gránáthajítás
F8 : Előre elhelyezett gránát távvezérelt felrobbantása
F9 : Gránát-csapda felállítása (távvezérelhető)
F10 : Gránát típus kiválasztása (K.E.) Gyanúsított autójának követése (Ű.A.) Összes feltételezett betű törlése (T.M.)
5 : Guggolás ill. állás közötti váltogatás Cursor / Num. billentyűk : Ügynök irányítása (K.E.) Gépkocsi irányítása (Ű.A.) Chip kiválasztása (Lehallgatás esetén)

Menü opcio megjelölése
Shift + Num. billentyűk : Ugrás a kiválasztott irányba
Space : Lőfegyver elsütése (K.E.) Az üldöző autók közötti váltogatás (Ű.A.) A helyettesítő betű kitörlése (T.M.)

Menü optio kiválasztása
Return : Chip kicserélése (L.E.)
+/= : Autó sebességének növelése
_/- : Autó sebességének csökkentése
F : Felgyorsított játék sebesség
D : Normál játék sebesség
S : Lassú játék sebesség
Alt + A : Animációk ki/be
Alt + J : Joystick vezérlés ki ill. bekapcsolása
Alt + P : Pause ill. játék újrakezdése
Alt + Q : Kilépés DOS -ba
Alt + S : Hang FX -ek beállítása

Az ügynökök szervezetükben a következő rangokat viselhetik .
Recruit : Újonc / új tag Operative : alkalmazott
Group Leader : vezető / csoport főnök
Special Agent : különleges ügynök
Technician : technikus
Organizer : szervező
Mastermind : az 'Agy'
Agent : ügynök



"Föld, Föld!!" - kiabálta a megfigyelő posztot teljesítő Impressions matróz - majd mikor jobban körbenézett - önkritikát gyakorolt és helyesbített - " Délibáb volt ! Majd ha lesz normális grafikus és programozó a fedélzeten, akkor lehet, hogy felfedezzük Amerikát ". A hangja kicsit szomorú volt, érezni lehetett rajta, hogy hajójuk már régóta céltalanul hánykolódik a Software Oceánon.

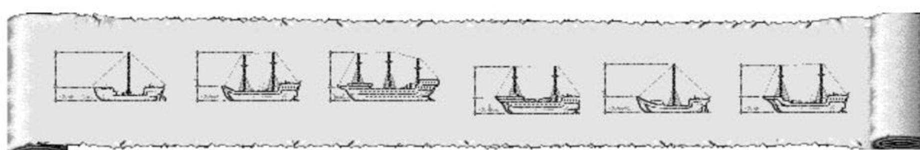
A jól bevált, de szerintem program-selejtek tömegét ontó stratégiai játék szerkesztő végre lekerült a Impressions palettájáról, - gondoltam amikor betöltöttem az új játékukat. Akkor még nem sejtettem, hogy először teszek majd egy értékelés végére Software Error pecsétet. Az Impressions már másoktól is kiérdemelte a legócskább selejt (Power Play - uborka díj) értékelést. Most kivételesen tőlünk is átvehetik a készítők a nekik járó elismerést. Új és merész vállalkozásba kezdtek a Golden Vision segítségével (nem kellett volna), Ha nagyon megnézzük, az alapötlet nem rossz, de a kivitelezés ismét csapnivaló. A játék öt nyelven beszél, de ez úgy tűnik manapság nem nagy érdem. Bár sokan megpróbálják gépük memória IC-ibe erőltetni ezt a még PD-nek is nevetséges amatőrködést. A játék célja felfedezni Amerikát, illetve ismeretlen új kontinenseket. Természetesen a gép további négy gyarmatosítót irányít, akik szintén erre törekednek. Hajóinkat kiválasztva máris indulhatunk kedvenc mólónkról, a nagy világba. A hajó - lassúságán kívül - a horizontnál egyszerűen átesik, mintha ott valami buckáról billenne a következő képernyőre. Amikor ezt először meglátttam a hasamat fogtam nevettemben. Később ez a helyzet enyhe unalomba, majd legutóbb méla undorba fordult. Ha sikerül valamilyen csoda folytán a kalandorainknak partraszállni, települést alakítanak, amely teljesen védtelen a vad indiánok és természeti csapások hatása ellen. A hadsereg, amely egyszer csak hipp-hopp, abrakadabra stb megjelenik, teljesen hasznavehetetlen mert soha sem megy oda, ahova szeretnénk. Valahogy kereskedni is lehetne, de több órás izzadás után sem sikerült a megtermelt árut hajóra juttatnom. Így ez a dolog zátonyrafutott. Telepeseink úgy fogynak mint a GURU magazin az újságárusoknál. Ahogy megérkezik egy szállítmány pillanatok alatt el is tűnik. (Ez itt a reklám volt.) Nekem ugyan sikerült egy két farmot és erődítmény összeeszkábálni, de ettől a helyzet még nem változott alapvetően. A fő problémát az indiánok okozták. Jött egy elég elmebetegnek kinéző figura és összeugra-bugrálta a gondosan megépített farmjaimat. Na, hát az arcátlanság végleg betette a kaput, úgy döntöttem most vagy soha. Kiírtom az indiánokat. Azonban a hadsereg ekkor számomra ismeretlen okból önhatalmúlag átalakult tüzérséggé és teljesen harcképtelenné tette magát. Ennyit a seregek hatékonyságáról. Valószínűleg soha nem tudom majd azt a rejtélyt megoldani, hogy ha nincs emberem egy kolónián, akkor ki az aki nekikezd építkezni? Ezt ugyanis többször sikerült elkövetnem a játék folyamán. Hajóimat rendre pusztították a kalózok, akiket kiírtani általában nem lehet. Ha nagy galleonokkal járőrözöl, akkor is kiszúrják a kisebb hajókat. Ráadásul semmi sem jár azért, ha esetleg mégis győzöl egy tengeri ütközetben. Na, de ne túlozzuk el a dolgot, az az egy gyengécske digitalizált kép és a mellette lévő 3 ikon aligha nevezhető tengeri csatának, inkább csak vihar a .... Az egész abszolút komolytalan, gyenge és silány. Csak egy dologban reménykedhetünk, hogy legalább a PC-sek ússzák meg ezt a csodabogarat. Egyébként itt intézek felhívást a világ programozói felé: Én szívesen játszanék egy világ felfedezős játékkal, csak meg kellene előbb írni, szép grafikával, ötletes missziókkal, nagy kalandokkal. Valószínűnek tartom, hogy ez a XV. század körüli időszak bővelkedett a kalandokban, felfedezésekben, csatákban és találmányokban. Talán a világ egyik legizgalmasabb stratégiai kalandjátéka lehetne. Az ötlet adott, kivitelezőt keres. De addig is ajánlom minden jóérzésű számítógépesnek, hogy nagyívben kerülje el az Impressions játékát.





Shy





MAD TV

Na végre - szólt a főnök - már azt hittem ma nem is jön dolgozni. Egyébként nem vagyok elégedett a munkájával, tegnap is kimaradt két reklám blokk az adásból. Ha sokáig a Mad TV munkatársa akar lenni, jobb ha igyekszik egy kicsit javítani a hatékonyságon. Most meg mire vár, rögtön adás van?!

Végre itt van az Amigás verzió is! A PC-s hónapokkal előzte meg az Amiga átiratot, de végülis elkészült a világ egyik legőrültebb, de ennek ellenére az egyik legkellemesebb manager programja. A Mad TV-t értékelve csak a legmaximálisabb jelzőket használhatjuk. Remek grafika és nagyszerű humorú szimuláció jellemzi. Véleményem szerint ilyen még nem volt és sokáig nem is lesz gépeinkre. Lássuk mi teszi naggyá a Mad TV-t. Mad Tv - csak őrült lehet az, aki ilyen címet ad a játékának. Szimuláció, stratégia, manager tevékenység jellemzi a feladatunkat. Egy TV társaság irányítása nem gyerekjáték. Vagy mégis? Ez a kérdés kerül terítékre a játék betöltése után.

A bejelentkezés után beállíthatjuk a nehézségi fokozatot és a Brian név helyére saját nevünket biggyeszthetjük. Könnyű, normál és nehéz fokozat közül válogathatunk, de kezdőknek nem merném a normál szintet ajánlani. A beállítások után azonnal a játékba lépünk. Örömünk nem tart sokáig, mert főnökünk ordít, mint egy őrült, már az üdvözléskor is. Később sem javul a viszonyunk vele. Mindig elégedetlen, kibírhatatlan egy fazon. A játék folyamán két verzió lehetséges: vagy sikerül további pénzekhez jutnunk, vagy kirúg bennünket az állásunkból. A pénz itt is döntő fontosságú. Nincs pénz - nincs műsor - nincs műsor - repülünk a cégtől.
A játék kezdetekor 200 000 $ készpénzünk van és néhány igen unalmas műsorunk. Ezek között helyet kap egy festőkről szóló 10 részes borzalom, amelyet általában az emberek 5% néz meg, ha éppen más csatornákon nincs jobb film. (Általában van). Más filmünk is van, csak rövidke, kultúrális, ismeretterjesztő, azaz unalmas. TV csatornánk fenntartásának egyik alapfeltétele: a hirdetők megfelelő száma.

Rohanhatunk hirdetésekért a Reklámügynökség irodájába. Itt nagyon óvatosan kell válogatnunk az ajánlatok közül, azért, mert "Nem mind arany ami fénylik" jeligére, a sok pénzt ígérő hirdetések feltételeit nagyon nehéz teljesíteni. A kisebb hirdetések általában nem járnak kártérítési kötelességgel. A nagyobb cégek komoly pénzeket követelnek abban az esetben, ha nem teljesítjük határidőre a vállalt hirdetési számot és előírt nézettséget. Ezért javaslom kezdetben a 0 azaz nulla nézettséget is elfogadó hirdetőket. A hirdetésszám is szerepel a szerződésben (pl. 5 hirdetési blokk 3 nap alatt). Ha nem teljesítjük a harmadik nap végéig, a pénzünk bánja. Ha már kiválasztottuk a megfelelőt, szaladhatunk az irodánkba.

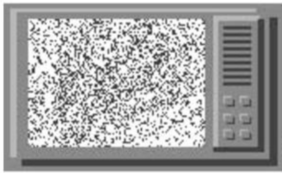
Nem mindegy az sem, hogy a hírszerkesztőségünk milyen szinten tájékoztatja a nézőket. Rohanó világunkban, a friss hírek közlése fontos nézőink megtartása érdekében. A reklámügynökség után leghelyesebb, ha azonnal adásba szerkesztjük a hirdetéseket. Majd a következő lépésünk a hírszerkesztőségbe vezessen. A politikai hírek olcsók, de általában a drága pletykák és a vegyes információk jobban érdeklik az embereket.

A stúdiónk addig csak emészti a pénzünket, amíg nem bízzuk meg a forgatókönyv-írónkat némi munkával. A show műsorok és egyéb nagy őrületek rengeteg nézőt csábítanak a televíziók elé. A nézettségünk jelentősen emelkedik nagy neveket felsoroltató műsor idejére. Azonban a show készítés zűrös feladat. A forgatókönyv megvásárlása után kérjünk a stúdióban egy részletes igénylistát, amely alapján a szupermarketben beszerezhetünk mindent.

A műsorokat a televíziós monitoron folyamatosan ellenőrizhetjük. A nézettséggel arányosan, néha még nézők is ülnek a képernyők előtt. Ezt a részt is remek humor teszi kiválóvá. Néha egy nénike kötöget, máskor egy öreg bácsika szunyókál a nézők kanapéján. A nagy sikerek alkalmával egész családok szorongnak a műsoraink előtt. A legnagyobb sikerűek a mozifilmek, sci-fik és krimi jellegű alkotások. Ezek ára általában gigászi, sajnos csak néha engedhetjük meg magunknak ezt a luxust.



Saját irodánkban szerkeszthetjük a műsorokat, a számítógép segítségével. A fil-





meket, hirdetéseket ide kell hordoznunk. A beillesztés roppant egyszerű feladat. A megfelelő nézettségű műsorok mellé helyezzünk nézőigényes hirdetéseket. A sikerességünket is innen kontrollálhatjuk: egyrészt a grafikonok segítségével, másrészt a számadatok vizsgálatával. Kiadásaink ezerfélék lehetnek, költhetünk műsor készítésre, stúdióbérletre, sugárzásra, showkészítésre, hírekre, műsorokra és szívünk hölgyére. Bevételeink azonban, hirdetésből, műsoreladásból és egyéb csoda folytán adódhatnak. Szerencsére sem felügyelő bizottság, sem alkalmassági meghallgatás nem fenyegeti munkánkat.



Ennek ellenére a Mad TV természetesen meglehetősen hasonlít a MTV-re. Senki se képzelje azt, hogy a 24 órás zenei csatornára gondoltunk. A konkurens a Sun TV (csak nem Nap TV ?) és a Fun TV. (Ez biztosan valamilyen kalóz kisgazda televíziós csatorna ???). A játékban nem szerepel a TéVé-TV, a Combat TV, a Pirate TV és a BIG Red TV sem. Sajnos számítógépes vetélkedőt sem szervezhetünk a programban.

A cél a legnépszerűbb médiává válni és ez bizony nem mindig zökkenőmentes feladat. A sok munka és rugalmas szervezői tevékenység jutalma a siker, pénz, csillogás. A 13. emelet lakója is máshogy tekint egy sikeres szerkesztőre.

A sikeres működés alapfeltételeit mindenki magának dolgozza ki, nem lehet általános receptet adni. Sok múlik a konkurencián, amely nélkül mi is silány szórakoztató média lennénk. Nem túl szimpatikus, hogy a vetélytársaink találkozáskor vicsorognak és nem átallják akadályozni munkánkat. Ne törődjünk velük, foglalkozzunk saját dolgunkkal és közönségünkkel. A siker úgyis saját munkánk gyümölcseként jelentkezik (vagy nem). Az ellenfeleink hibáinak kihangsúlyozása nem javítja saját helyzetünket.
A siker nem mindíg anyagi jellegű, a nagy nézőszám általában csak később hozza meg a pénzügyi sikereket.

A program természetesen Amigán és PC is megjelent. Rendkívül valósághű, ézért ha bárki, bármivel vagy bárkivel való hasonlatosságot fedezne fel, azt gyorsan felejtse el, mert az csak a véletlen műve lehet.

Még egy kicsi segítség a játékosoknak, az épület térképe, így nyugodt szívvel rohanhatunk irodáról irdára anélkül, hogy eltévednénk.
MAD TV - SUN TV - FUN TV felhőkarcoló

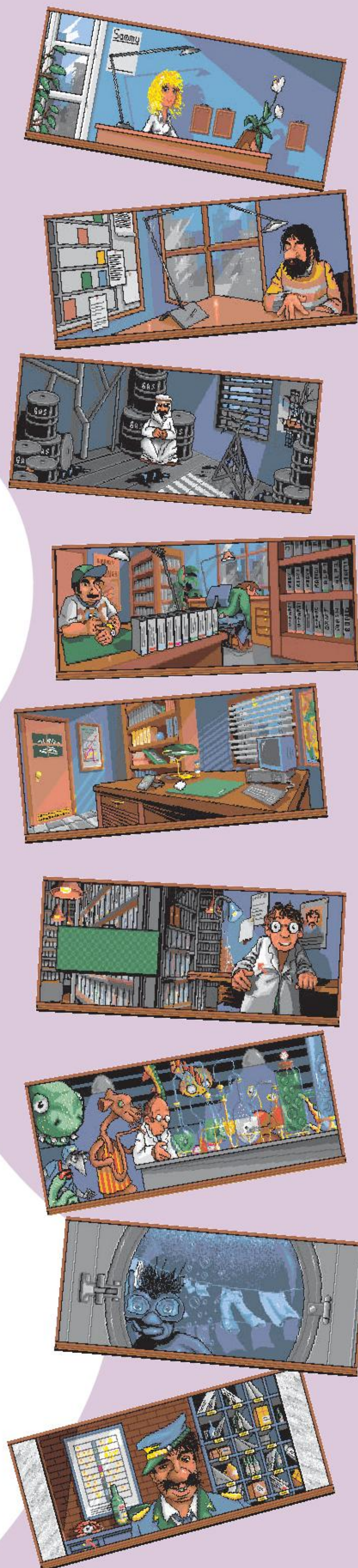
13. emelet - Szívünk hölgye
12. emelet - Iroda bérlet (stúdió bérlés) és békeliga
11. emelet - SUN TV
10. emelet - Reklám ügynökség - SUN Stúdió - fegyver ügynökség
9. emelet - FUN Stúdió - Dubani Népköztársaság
8. emelet - FUN TV
7. emelet - Filmügynökség - Duban Konzulátusa
6. emelet - MAD Stúdió - Forgatókönyvíró
5. emelet - MAD TV (iroda, hírügynökség, főnök, archívum)
4. emelet - dohányzás elleni liga - dohány szindikátus
3. emelet - pszichiáter - biokontroll
2. emelet - mosoda - Supermarket
1. emelet - porta

Kitartást és rengeteg gondolkodást igényel a játékostól a program, szerintem megéri vele elbíbelődni. Sok kellemes órát szerezhet azoknak, akik úgy gondolják, hogy tehetségük elegendő egy valódinak tűnő televízió irányításához. Sikeres adásnapokat kívánok minden kisérletezőnek.

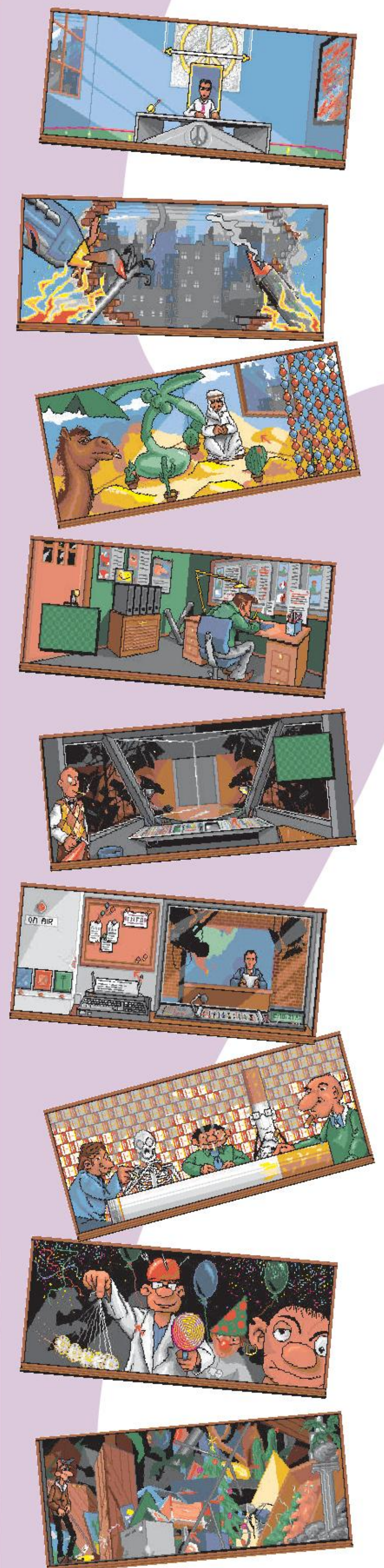
Shy M'editor






Sammy


MAD TV
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1


ON AIR

Wizardry 7 - Crusaders of the Dark Savant

Nem titkolt szenvedélyem a szerepjáték. Így különlegesen szerencsés eseménynek fogtam fel Robert F. Sirotek-el való találkozásomat az E.C.T.S- en. Ő a Sir-Tech alelnöke, azé a vállalkozásé, amelyik kiadta a Wizardry 6-ot is, a Bane of The Cosmic Forge-ot, mely szerintem minden idők legjobb kalandjátéka. A Sir-Tech software nem nyugodott bele a Wizardry 6 hatalmas sikerébe, következő játékuk a Wizardry 7, amely a Crusaders of the Dark Savant alcímet viseli. Így megragadtam az alkalmat, hogy interjút készítsek Mr. Sirotek-el.

(GURU)- "Hagyományos kérdésekkel kezdeném az interjút: Mikor alakult a Sir-Tech és mik voltak az első programjai?"

(R.S.)- "1979-ben alakultunk meg és felhasználói programokat készítettünk. Akkoriban az Apple volt az egyik legelterjedtebb gép. Robert Woodhead szoftverfejlesztővel írtuk meg az első játékunkat, a Galactic Attack-ot. Ez a program leginkább a Star Trekhez hasonítható és 1980-ban jelent meg a piacon."



(GURU)- "Mikor kezdtek el szerepjátékokkal foglalkozni?"

(R.S.)- "Az első Wizardry 1981- ben jelent meg, Apple gépekre. 150.000 példányban kelt el, ami hatalmas siker volt akkoriban (még ma is ritka nagy siker egy programtól, ha ilyen példányban kel el. a szerk.). Állítólag a számítógépes szakboltokban sok ember csak a Wizardry kedvéért vett Apple gépet."

(GURU)- "Ezekután csak szerepjátékokat kezdtek el írni?"

(R.S.)- "Nem, más játékaink is megjelentek, pl. Rescue Raiders, vagy a Seven Spirits of Bra (I.B.M.), amely az egyiptomi mitológiát dolgozza fel. 1986-87-ben tértünk át a P.C.-re, de csak 1988-ban álltunk le az Apple-ra való programozással."

(GURU)- "Nem sok olyan számítógépes játékprogramról hallottam, ami 1979-ben íródott..."

(R.S.)- "Igen, mi az elsők között voltunk, akik szerepjátékot írtak számítógépre. Velünk egy időben indult az Ultima sorozat, de az teljesen más nézőpontból közelítette meg ugyanezt a témát. A mi játékunk volt az első 3 dimenziós játék. A sikerhez nagyban hozzájárult, hogy igényes kerettörténettel láttuk el a programjainkat, sok kisebb feladatot kellett megoldani a végső nagy cél eléréséig. Grafikailag nem volt a legjobb, de játszhatóság terén mindig elől jártunk."

(GURU)- "Ha jól tudom, a Wizardry 7 grafikája nagy meglepetéseket okozhat még !?"

(R.S.)- "12 ember dolgozik a programon, ebből 8 grafikus. A játékban 4 percnyi video animáció lesz. Három kezdési lehetőségtől függ, hogy mennyit lát belőle a játékos, ugyanis a Wizardry 6-ot 3 féle képpen is be lehetett fejezni." (A GURU II/6-8-ban megtalálhatjátok az egyik fajta befejezési módot- a szerk.)

(GURU)- "Nekem is nagyon tetszett a 6. rész. Mi lehet a siker titka?"

(R.S.)- "Sok kis összetevője lehet. Sokan nem szeretik a "realtime" harcot (valós idejű harc, mint pl. a Beholder-ben) és mi kezdettől fogva így írtuk meg a programunkat. Pennsylvánia Egyetemén a Wizardry 6-ot problémamegoldás modellezésre használták. A United Nations School logikát tanított a program segítségével. Az a hír lepett meg a legjobban, ami Buffalóból (N.Y) érkezett: egy pszichológus a Wizardry program segítségével tudott a fiatalkorú bűnözők lelkivilágába belátni- a programon keresztül értette meg a gyerekek viselkedését, mivel gyakran beszélgetett velük a programról és elemezte a cselekvéseik indokait."

(GURU)- "Milyen különbségeket fedezhetünk majd fel a 6. és a 7. rész között?"

(R.S.)- "Az NPC-k mesterséges intelligenciával rendelkeznek a 7. részben. Olyan tárgyak, amelyeket leraknak a játékosok, később megtalálhatók. A monsterek mozgása kb. 15 animációs fázisból áll. Fő gondot a külső világ okozta, mivel úgy kellett megalkotnunk, hogy feltérképezhető legyen, de ne nézzen ki nagyon labirintusszerűnek. Így külön tanulmányokat folytattunk térképek alapján. A 7. részben a tervezett tiszta játékidő 300-400 óra, összehasonlításként a Wizardry 6-nál ez 150 óra volt (és én meg 3 hónapig játszottam vele...). 11 fajta NPC-vel találkozhat a játékos és eldöntheti, hogyan viselkedik velük. Az NPC-kkel óvatosan kell bánni, mivel hamar elterjedhetnek a rólunk szóló híresztelések és egy pár NPC fajta szövetségben is állhat egymással..."

(GURU)- "Köszönöm az interjút"

A program szep.-okt. elejére készül el.. A Sir-Tech elnöke, David Bradley a Wizardry szerzője. Az önéletrajzából ragadunk ki egy-két érdekes gondolatot. "Nekem először a zene, utána a számítógépek, a programozás majd a játékok ragadták meg a fantáziámat. A számítógépekbe véletlenül botlottam bele. Az egyetemen a programozást, számítógépes játékok írására használtam, a tanárok nagy boszszúságára." Bradley 1981-ben írta meg az első profi játékát, a Parthian Kings-et, ami egy háborús játék. Ezekután lépett be a Sir-Techbe, hogy megalkossa a saját stílusú szerepjátékát, a díjnyertes Wizardry-t (Heart of the Maelstorm). "A számítógépet egyedülálló médiumként kezelem. Ez olyan számomra, mint egy írónak az írógép, vagy egy zenésznek a hangszere. Ma a szoftverek, a művészek új önmegvalósítási formája lehet. Fantasy, sci-fi, detektív novellák, szuperhősök élete fonódik össze ahhoz, hogy saját történetem kialakuljon.



Ilyen volt, ilyen lett !!
Wizardry 6. fent, Wizardry 7. lent...



Ha computeres játékot ír az ember, olyan, mintha könyvet írna, (így igazszerk.) de lehetőségei szinte korlátlanok. Emiatt a nagyobb szabadság miatt jobban kedvelem ezt a műfajt. Azért írtam számítógépes játékokat, hogy az emberek élvezzék, és elégedett vagyok a visszajelzésekkel. Úgy veszem észre, hogy sokan szeretik használni az agyukat. Azért akartam átírni szerepjátékokat számítógépre, hogy a játékos úgy érezze, részese a történéseknek és jelenléte hatással van a következményekre."

Crusaders of the Dark Savant- feljegyzések

Négy féle kezdés lehetséges, három a Dark Savant elődjéhez, a Bane of The Cosmic Forge-hoz kapcsolódik (Wizardry 6) és egy negyedik azok számára, akik még sohasem utaztak ebben a világban.



A Crusaders of the Dark Savant kerettörténete:

A Cosmic Forge eltűnésével, a Kozmosz Urai időlegesen elvesztették a képességüket, hogy irányíthassák az Univerzum sorsát. Az űrben egy váratlan esemény során egy bányászhajó -meghibásodása miatt- egy olyan kis világra bukkant, ami nem található meg semmilyen ismert térképen. A Kozmosz Urai tudtak a bolygó létezéséről és a Cosmic Forge segítségével őrizték a bolygó inkognitóját. Mivel a Tollat (Cosmic Forge) ellopta a Bane King és Xorphitus (a Wizardry 6 története) a bolygót nem lehetett tovább megvédeni a felfedezéstől. Mikor a bányászhajó visszatért a saját világába, a felfedezésről szóló hírek elterjedtek. A legendás "Lost Guardia" bolygóval azonosították, a híres "Astral Dominae" nyugvóhelyével, ami Phoonzang utolsó de egyben legnagyobb felfedezése. Astral Dominae legendája évezredekig nyúlik vissza. M.Phoonzang tudós zseni és művész, felfedezte az univerzum erejének forrását és az élet titkát. Phoonzang úgy döntött, hogy a tudása túl hatalmas ahhoz, hogy más is birtokolhassa, mivel univerzumokat lehetett vele teremteni, ugyanakkor el is pusztíthatta volna ezeket. Így Phoonzang előtt két út állt: vagy megsemmisíti a felfedezését, az élete munkáját vagy elrejti olyan módon, hogy ne kerülhessen avatatlan kezekbe. A második lehetőséget választotta, mivel tudta, hogy eljön majd az a nap, amikor a titkot biztonságosan feltárhatják, ezzel új sorsot szabva az univerzumnak. A legenda szerint egy csillaggömböt alkotott, amit Astral Dominae-nak hívnak és ebben rejtette el a titkát. A titkos tudásával egy új világot teremtett, Guardiát, amit úgy tervezett meg, hogy az a felfedezését védje. Mivel tudott az élet titkáról, istenné válthiszen világot és élőlényeket is teremtett. Az Astral Dominae-t elzárva valahová a világban, készített egy több darabból álló térképet, amit elhelyezett a világban. Biztonságban érezve a titkát, Phoonzang eltünt mindörökre. Sokan vannak akik erre a tudásra szomjaznak, de keveseknek adatik meg az erő, hogy elindulhassanak a megszerzéséért. Egyikük egy rejtélyes utazó, akit csak úgy ismernek, hogy "Dark Savant". Éjfekete űrhajójával utazik keresztűl az űrön. Csak annyit tudunk róla, hogy a világ egyik leghatalmasabb erejű élőlényként ismerik. Célja: a hatalom megszerzése és a galaxis feletti uralom megszerzése. Két rivális faj ellenőrzi az űrkereskedelmet. Az Umpani-k és a T'Rang-ok. Az Umpanik megbízható kereskedők, de nincs a galaxisban még egy oly hatalmas haderő, mint az övék. A másik faj a félelmetes, kiszámíthatatlan T'Rang-ok, akik a pókokhoz hasonlíthatók leginkább és bármit megtesznek, ha megfizetik őket. A T'Rang-okban nem lehet teljesen megbízni (mivel ők is csak saját magukban bíznak), de övék a legnagyobb kereskedelmi hálózat, az Umpanikénál is



nagyobb. A T'Rang- okat nem állítja meg semmilyen akadály, mindig betartják a szerződéseiket, bármi áron. Természetes tehát, hogy az Umpani és a T'Rang kolóniák kemény versenyben állnak, s így nem nagyon kedvelik egymást. Egyesek szerint viszont bizonyos szövetség létezik köztük, ami megakadályozza, hogy egy harmadik fél bukkanjon fel, így olyan árral dolgozhatnak, ami nekik megfelelő. Ők azok, akik eljutottak a Lost Guardiára, hogy megleljék az Astral Dominae-t. Azt beszélik, hogy a T'Rang-ok a Dark Savant megbízásából keresik Phoonzang találmányát. Az Umpanikról nem lehet sokat tudni: maguknak dolgoznak-e, vagy egy ismeretlennek? Van viszont egy jó okuk, nevezetesen az, hogy nem túlzottan örülnének, ha a T'Rang-ok szereznék meg az Astral Dominae-t. Van még valaki, Vi Dominae, egy fiatal lány, aki kemény harcos hírében áll, valószínűleg M.Phoonzang távoli leszármazottja. Jó pár éve a Dark Savant felügyelete alatt áll. Nem tudható, hogy szívesen dolgozike vele, de Dark Savant véleménye az, hogy ismeretlen kulcsot birtokolhat az Astral Dominae titkaihoz. Lost Guardia bennszülöttei a legfurcsább elemei az összképnek. Annak ellenére, hogy egyszerűnek és primitívnek tünnek, vannak arra utaló jelzések, hogy hatalmas technikai civilizáció fejlődött ki Lost Guardián, amióta a bolygót teremtették. Nem tudni, hogy milyen szerepet játszhatnak az Astral Dominae felkutatásával kapcsolatban vagy milyen titkokat tartogathatnak más világokból érkezettek számára. Azonban amikor a bennszülöttek megtudták, hogy világukat felfedezték, azt kezdték hinni, hogy a világvégéről szóló legendáik válnak valóra. Bane-ről az utazás egy évet vesz igénybe és ez alatt, az Umpanik és a T'Rangok már elkezdték a bolygót átkutatni. Egyesek már a kutatók szolgálatában állnak, míg mások az ősi legendáiknak akarnak eleget tenni...

A történet folytatódik...... Wizardry 7 címmel.

Masell

Ishar

The Legend Of The Fortress

"Aramir a harcos meglepődve nézett körül a mezőn, nem értette, hogy került egy szempillantás alatt ide erre a gyönyörű vidékre. Céltalanul indult el észak felé. Rövidesen találkozott egy paraszt kinézetű alakkal. Megszólította illendően. Az idegen francia, szavak özönét zúdította rá. Megpróbálta felfogni a dolgot de egyszer csak minden elsötétült." "Ne vicceljetek fiúk, ez franciául karattyol"- szólt Józsi és levette a kezét a három gombról....

Óriási piaca van manapság a kalandjátékoknak. A új hősök szinte hetente indulnak meghódítani a számítógépesek népes táborát. Úgy tűnik a franciák is felébredtek téli álmukból és piacra dobtak egy igen szép programot az "Ishar"-t. A Silmarils neve sokaknak, már fogalom, gyanítom ez az újdonságuk sem hoz szégyent a fejükre. Aramir, a harcos kalandjai elevenednek meg a számítógépünk monitorán. A főhős az új elvárásoknak megfelelően, magányosan vág neki a kalandoknak. Útközben találkozik a leendő társaival és ellenségeivel. Nem kötelező ezért minden utunkba kerülő karakterbe egyből kardot mártani, hiszen nem tudhatjuk a teremtmény későbbiekben nem lehet-e hasznunkra. A nehéz és veszélyes kalandok gyönyörű erdőkben, tágas városokban és misztikus labirintusokban játszódnak. A világot a megszokott monsterek népesítik be. Harcolhatunk ellenük karddal és mágiával. Találkozhatunk nagytudású mágusokkal és erős kardforgatókkal, azaz mindent megtalálunk ahhoz, hogy hatalmasat kalandozhassunk ebben az új világban. Sajnos néha kommunikációs zavarok léphetnek fel, ha nem beszéljük perfekt szinten a francia nyelvet. Remélhetőleg a későbbiekben emberi nyelvekre is átírják, mert így elég kicsi a valószínűsége annak, hogy háromnál több kalandor belekezdene Magyarországon. A kezelése egyszerű. A képernyő alsó harmada karaktereinket mutatja, a felső kétharmad pedig az általuk látott világ képét. A kalandozóink feje mellett láthatunk két ikont: action és attack felirattal. Nem nehéz eldönteni mire szolgálnak. Az akción belül tárgyat és pénzt lehet átadni, embereket lehet kinyírni, tájékozódási pontokat tudunk keresni. Itt lehet a térképet lapozgatni és az N.P.C.-ket felvenni csapatunkba. Karaktereink adatait és használatban lévő tárgyainkat a fej alatti névre kattintva érhetjük el. A bal gomb nyomkodásával válthatunk a könyvecskében az adatok között. Megenni, meginni, megvizsgálni a szem és száj segítségével lehet az aktuális tárgyat. A világban járkálva eszünkbe juthat kimenteni az állást, ezt a lemez ikon segítségével tehetjük. Egy kicsi turpisság azért jutott ide, hiszen 1000 arany egy mentés ára. Ez azt tekintve, hogy nem vagyunk milliomosok, elég jelentős tétel. Az előléptetés is szép summa. Már az első is 4000 aranyat kóstál. Nem is szólva a varázsigék rendkívül magas beszerzési áráról. A programban tehát nem árt rengeteg pénzt összeszedni, majd embereinket kegyetlenül felszerelni és irány a nagy kaland. Ez nem olyan könnyű, mivel az alapállapotban félmeztelen hősök felruházása is szörnyű kiadás. Nem beszélve arról, hogy milyen dolog az, hogy valaki gatyóban indul el kalandozni. Rossz vicc. Szóval az amúgy gyenge anyagi helyzetünk napról napra romlik, így kénytelenek vagyunk gyilkolni a szegény monstereket, akik öngyilkos akciói néha karaktereink egészségét is rongálják. Egyébként gyönyörű új kalandok várnak reánk csak győzzük türelemmel a sok francia információt. A program jelenleg csak AMIGA verzióval dicsekedhet, de várható a PC verzió megjelenése is a közeljövőben.





Shy



GUNSHIP 2000

Mikor 1986 -ban megjelent C-64-en a Gunship, az év egyik legszínvonalasabb szimulációjának tartották, melyet a kor legmodernebb harctéri helikopter csodájáról készítettek. Az AH-64 azóta több módosításon esett át ; kapott egy Longbow lokátort és Lantirn (Low-altitude navigation and targeting IR for night) berendezést. Éles körülmények között pedig az Öbölháborúban bizonyított. A Gunship 2000 öt évvel került a kereskedelembe sikeres elődje után, de méltó utód lesz- e?

A hadsereg repülőtiszti akadémiájának befejezése és számtalan szimulált bevetés után végre megkapjuk beosztásunkat egy élvonalbeli harci helikopter századhoz, ahol tiszthelyettesi rangban, rögtön fel is iratkozhatunk a veterán pilóták mögé (Duty Roster). Mivel egy, több különféle gépeket használó századot magába tömörítőharci egység (Task Force) parancsnoksága alá helyeztek, meghatározhatjuk, hogy a lehetséges 18 század közül melyikhez szeretnénk csatlakozni. Itt olyan patinás alakulatok tagjaivá válhatunk, mint a vietnámot megjárt 1st Air Cavalry Division, 82-es, illetve 101-es légiszállítású hadosztály, a 'Sivító Sasok' helikopteres különítményesei. A megnyitott kartonunkban regisztrálják a bevetéseink számát (Missions), az elért pontszámot és nem utolsó sorban a helyzetünket (Status), mely lehet Active, Bevetés Közben Eltűnt (MIA), Bevetésben Meghalt (KIA) vagy újonnan áthelyezett (Re- placement).

Ezt követően, pillanatnyi hangulatunknak megfelelően kiválaszthatjuk, hogy a világ melyik kritikus zónájában akarunk először megütközni a 'csillagos és sávos' lobogó ellenségeivel (Theatre of duty). Alapvetően két fő hadszíntér jelölhető ki; Közép-Európa, ahol csaknem teljesen szovjet fegyverzetű az ellenfél és a Perzsa öböl



partvidéke, mely országainak hadseregei sok nemzet haditechnikáját birtokolják. De ne essünk kétségbe, hiszen ezek a tájak 3-3 különböző bevetési zónából tevődnek össze. Közép-Európában némi kronológiai eltéréssel találkozhatunk, mely a világtörténelem gyors változásából ered; az ellenünk fanatikusan harcoló vörös hadsereget, ma már meglehetősen nehezen tudnánk harcrabírni a Szovjetúnió védelmében. Viszont időszerűbb lenne a Karabahban tartózkodó azeri katonák aprítása. Legjobb tudomásom szerint a USMC (U.S. Marine Corps) jelenleg csak AH-1T Sea Cobrákkal rendelkezik, így a többi típus repülőgéphordozóról való üzemeltetése valószínűtlennek látszik. Már csak azért is, mivel a tenger feletti



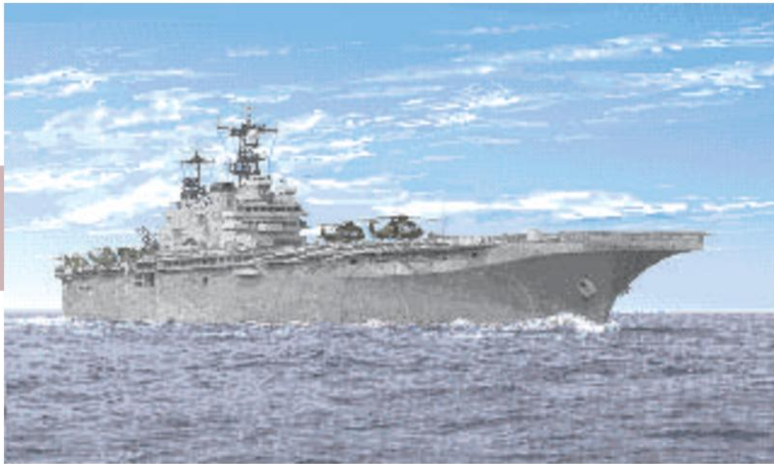
biztonságos repülés miatt kritérium a minimun két hajtóművel való rendelkezés.

Kérésünkre az ügyeletes tisztnél meghatározhatjuk az elkövetkezendő repülésünk célját; új típusoknál való átképzés esetén érdemes egy próbarepülésre indulni (training), de rögtön választható egy géppel történő éles bevetés repülése is (Single). A századosi rendfokozat (Captain) elérése után lehetőségünk nyílik öt gépből álló kötelékek harci bevetésének vezetésére is (Multiple). Ha pedig már profin kezeljük az összes repülőtechnikát, akár egy összetett hadműveletre is vállalkozhatunk (Campaign).

A küldetés sikerének szempontjából lényeges a várható körülmények pontos ismerete, melyekről az eligazításon (Mission Briefing) szerezhetünk tudomást. A terepszínű háló alatt összegyűlt személyzet négy oldalas nyomtatványt kap (Mission Orders), mely tartalmazza a bevetés számát (Ops. Number), a hívójelet (Callsign), az elsődleges (Primary),másodlagos (Secondary), a bázis (Base) és az előretolt ellátó állomás (FARP) koordinátáit. A második oldalon kiderül, hogy nappali vagy éjszakai bevetésről van-e szó (Day -Night mission). Megtekinthetjük a küldetés idejére vonatkozó meteorológiai előrejelzéseket; a várható szélirányt és sebességet (Wind direction), a látási viszonyokat (Visibility) és a hőmérsékletet (Temperature) is. A nagy szél a finom manőverezést és a leszállást nehezíti meg, míg a túlzott meleg és magas páratartalom jelentősen redukálhatja gépünk hajtómű teljesítményét, így kevesebb fegyverzet szállítható. Ugyanitt találhatunk hírszerzési jelentéseket az ellenfél haditechnikájának összetételéről és a légi tevékenység mértékéről is (Air activity). Ezen adatok áttekintése nélkülözhetetlen az optimális fegyverzetkombináció kialakításában. A harmadik oldalon egy topográfiai térképet találunk, melyen be vannak jelölve a főbb létesítmények ; bázis (B), első clp. (P), második clp. (S), ellátó pont (F). Az itt látható távolságok alapján érdemes meghatározni a tankolandó kerozin mennyiségét. Arra viszont mindenképpen számítani kell, hogy a gépesített egységek esetén megadott célpont koordináták csak a felvétel időpontjában voltak pontosak, hiszen ezek a járművek állandóan mozgásban vannak. Ezért elképzelhető, hogy csak a környék alapos átkutatása után fedezzük fel a célt. Az utolsó lap azoknak az újoncoknak ad visszalépési lehetőséget (Decline), kik a bevetést túl hajmeresztőnek találják. Azt viszont nem szabad figyelmenkívül hagyni, hogy egy-egy ilyesfajta gyáva megnyilvánulás nem marad bűntet-

lenül. Felkerül a szolgálati kartonunkra, melynek következtében problémásabb lesz a szamárlétrán való feljebbjutás; aztán várhatjuk az előreléptetést !

A küldetéshez szükséges adatok birtokában, a személyzetek ellenőrzik a helikopter állományt, míg a fegyvermesterek és a többi személyzet a utasításaink alapján készítik elő a gépcsodákat (Outfit Summary). Hat helikopter típus, összesen



nyolc altípusa közül választhatunk, melyek funkciójuk szerint három elkülöníthető csoportba tartoznak.

#1. FELDERÍTŐK : Ezek általában gyenge páncélzatú vagy páncélvédelem nélküli könnyű fegyverzetű gépek, melyek erőssége a rotorfejen elhelyezett érzékelő és célzó berendezés. Ennek a szerepe a rejtőzködésben és páncélos oszlopok elleni, rejtekhelyről indított támadásokban van fontos szerepe a hagyományos követés mellett. A gép biztonságban megbújhat egy hegygerinc mögött, míg a személyzet nyomonköveti a mögötte folyó ellenséges tevékenységet. E kategória két képviselője a OH-58D Kiowa és a AH-6 Defender, melyek közül csak az utóbbi rendelkezik fedélzeti lőfegyverrel. A 2 db pilonnal ellátott gépek támadó képessége korlátolt. A harmadik típus, a harmadik generációs Comanche Scout csak a főhadnagyi rendfokozat (1st Lt.) elérése után áll rendelkezésünkre. Nagyobb sebessége és 'lopakodóbb' formája következtében, ő a leghatásosabb nyomkövető.

#2. CSAPATSZÁLLÍTÓK : Ide csak a UH-60 BlackHawk tartozik, mely egy raj rohamosztagos (Squad) illetve ezek súlyának megfelelő utánpótlást (Cargo) képes a harctér bármely pontjára eljuttatni. Négy pilonjára jelentős offenzív terhet lehet felpakolni, viszont beépített fedélzeti lőfegyverrel ez a típus sem rendelkezik. A gépágyú hiánya és a relatív lomhaság következtében ez a típus sem optimális 'keresd & semmísítsd meg' (S + D) feladatokra.

#3. HARCI HELIKOPTEREK : Ezekből a gyors és erős fegyverzetű masinákból kezdetben csak a 4 pilonos, gyengébb AH-1W Super Cobra és a 6 pilonos AH-64 Apache repülhető, de a főhadnagyi illetve századosi rang birtokában az Comanche Gunship és a Longbow Apache is a rendelkezésünkre áll. Az utóbbi típus részben a HH -ák és a FH -ák ötvözete, hiszen a rotorfejen lévő radar jelentősen javítja célmegjelölési és követési képességeit, mely természetesen erős fegyverzettel párosul.



A helikopter kiválasztása után (Change helicopter), vegyük fel a kívánt üzemanyag (Fuel) mennyiséget; tölteni (fill), mennyiség növelés (inc.), csökkentés (dec.). Teljes tank esetén a telit (full) célszerű választani. Hatvan darab IR ill. Radar zavaró szállítható (Chaff/Flares), melyek egymáshoz való arányát az (inc/dec) funkciókkal végezhetjük. A csöves fegyverek lőszerállománya (Cannon) is hasonló módon történik.

Végül a pilonokra függesztik fel a fegyvereket, melyek levegő - levegő (A-A) és levegő - föld (A-G) fegyverekből állnak. A mini-arzenál több típusa már jól ismert, de néhányat nem árt közelebbről megvizsgálni. A SIDEARM, ami Sidewinder és az Anti Radiation Missile szavakból ered, az ellenséges radarokat képes felrobbantani, feltéve ha nem szüntetik be a sugárzást. A Penguin hatásos fegyver hajók ellen, míg a GPU 2/A (Gun Pod Unit) és a SUU-11/B (Suspended Underwing Unit) egy 7,62 -es géppuskával ill. 20mm -es gépágyúval egészítheti ki a fegyverzetet. A három nem-irányított rakéta blokk (Hydra 70) közül az M247 kifejezetten páncélosok, az M255 gyenge páncélzatú légi és földi célok, míg az M261 csekély páncélvédelmű és 'puha' célok ellen a legalkalmasabb. Ne feledjük a max. terhelést, mert gyakran előfordulhat, hogy a 'Helicopter is loaded beyond capacity' üzenetet kapjuk. Ebben az esetben próbáljuk csökkenteni az üzemanyag készletet (Remove).

Most már bátran indulhatunk a bevetésre (Begin Mission), de felszállás előtt még pár paraméter beállításra vár. Meghatározható a fedélzeti lövész aktivitása (CP/G controls); Kezelheti az összes elhárító és támadó fegyvert, a fedélzeti ágyú kivételével (Weapons + CM), lehet a helikopter védelme az egyetlen feladata (CM), de vonulhat teljes passzivitásba is, mi pedig nem győzzük majd nyomkodni a billentyűket (None). Az ádáz ellenfél is eltérő felkészültségű lehet (Enemy Quality). Vannak kik nem jobbak a felfegyverzett lakosságnál (Poor), egyesek már ütőképesebbek, de nem jobbak az átlagnál (Average), az első osztályú alakulatok nagy része viszont jó kiképzést és megfelelő fegyvereket kapott, okozhatnak kellemetlen meglepetéseket (Crack). A harcedzett veteránokhoz (Elite) pedig nem kell kommentár.

A gép repülési tulajdonságai mellett, a meteorológiai tényezőkön is változtathatunk (Flight controls). Repülhetünk leegyszerűsített (Easy) és valószerű (Realistic) körülmények között. Az első esetben az állandó kismértékű emelkedés nehezíti a földbe csapódást. Igénybe vehető egy tereptárgy kikerülő berendezés (Avoidance) és a földet érés is történhet a gép szétzúzása nélkül (Landings). A bevetés alatt lehet szélcsend (no wind), de vihar

is, míg a célzást nehezíthetik rossz látási viszonyok. A GPS (Global Positioning System) a program védelmét és nem a pontos navigációt szolgálja. A bevetés pedig a segéd energiaszolgáltató (AUX power unit) bekapcsolásával kezdődik.

Bár hat különböző elrendezésű műszerfal van, a kijelzők azonosak. A megszokott és alapvető műszereken kívül (Altiméter, variométer, stb...) érdekesség a forgatónyomaték kijelző és a INS/iránytű egyeztető. Valószínűleg itt találkozunk először Laser passzív szenzorral is. A tíz ellenőrző panel a következőket takarja ; AVN: avionika. OPT: optika. FUL: üzemanyag. CAN: beépített csöves fegyver. RTR: Fő rotor. TAL: Farok rotor. PTW+ PTE: bal oldali belső és külső pilonok. SBW + SBE: jobb oldali pilonok. ENG: Hajtómű.

Miután a levegőbe emelkedtünk, tápláljuk az INS -be (Inertial Navigation System) a küldetés során érintendő főbb pontokat (Fly to). Ha netán BlackHawkkal repülünk, akkor a légidesszant helye is kijelölhető (Cargo Drop). A 'Base' funkcióval az azonnali hazarepülést tápláljuk be, míg a 'Next' az ötös kötelék egységei közötti váltogatást teszi lehetővé. Ha a 'space' -el rögzítettük a pontokat, egy nagyított gépernyőn lehetőségünk van a precízebb beállításra is (Adjust waypoint 1-3). Ugyanitt kérhetünk tüzérségi illetve légi támogatást saját egységeinktől. Ezek az opciók csak ritkán kérhetőek.

A robotpilóta és az időgyorsítás alkalmazásával hamar a célterület légterébe kerülhetünk, de ügyeljünk a magasságunkra, hiszen a természetes fedezékeket kihasználva csökkentjük az idő előtti ellenséges észlelés lehetőségét. Ha pedig sikerül megzavarni a ránk kilőtt rakéta keresőfejét, nem árt beiktatni enyhe irányváltoztatást, hiszen sok rakéta a zavarás után egyenesen repül tovább és sajnos sokszor az útjában maradunk. Az IR zavaró hamar túlmelegszik és hatásfoka jelentősen romlik, így ne hagyjuk állandóan bekapcsolva. A folyton sugárzó Radar-zavaró elárulhatja jelenlétünket az addig mit sem sejtő ellenségnek. Az összecsapásban először a helikoptereket, az SA -kat és a Zsu-23/4 -eket pusztítsuk el.

A bevetés kimenetelének megfelelően történik az előreléptetés és a kitüntetés; a legmagasabb rang az ezredes (Colonel), míg a Congressional Medal of Honor-t kapják a legvakmerőbbek. Ha viszont netán KIA -vá válnánk, a parancsnokságon kitörülhetjük az utolsó repült küldetés eredményeit (Recover previous duty roster). Ugyanitt menthetjük le és analizálhatjuk küldetéseinket (Replay Saved mission films). Ha netán a 'Resume' funkciót választottuk, ebből az 'Alt + E' kombinációval léphetünk ki.

Pozitív benyomásokat ébresztett a program, a 3-D -és világ jól kidolgozott, bár a célpontok között egy kicsit sok a kopár vidék, a harci eszközök és helikopterek formája és színösszeállítása a PC színvonalához képest szépek (bárcsak a Falcon 3.0 is ilyen lenne). A hang efektek élvezhetőek, a digitalizált rádió üzenetek felettébb hasznosak. Jó ötlet volt a stratégiai elem beiktatása is, mely hosszabbítja a program élvezhetőségét, ami kétségtelenül a MicroProse eddigi legösszetettebb szimulációja. Már csak egy dolgot szeretnék tudni; hogyan kerülhet egy szövetséges ellátó bázis, helikopter felszálóval együtt, az ellenségtől hemzsegő hátországba??





Sorell'

GUNSHIP 2000 billentyűzet funkciók & rádió üzenetek :

Esc: Navigációs computerből való kilépés **F1:** Kilátás előre, műszerekkel **F2:** A rotorfejen elhelyezett kamera látószöge, mely 360' -ban forgatható el a crsr billentyűk, illetve a joystick által **F3:** Kilátás balra **F4:** Kilátás jobbra **F5:** Hátulnézet kívülről **F6:** Harcászati nézet; a helikopterről a célpontra **F7:** Kísérő nézet kívülről **F8:** Inverz harcászati nézet; a célpontról a helikopterre **F9:** Kioldott fegyver követése **F10:** Navigációs computer **5:** Robotpilóta ki/be **6:** Új útirány kijelölése **7:** Régi útirány kijelölése **9:** Főrotor ki/be **0:** Auto Hover üzemmód ki/be **Z:** Helyzet és útirány adatok lekérdezése a CRT-én **N:** Radar zavaró ki/be **M:** Dipól fólia **.:** Infravörös zavaró ki/be: Termik gömb **Enter:** Élesített fegyver kioldása **Space:** Kívánt fegyverrendszer beállítása **Backspace:** Célpontok közötti váltogatás **+ / -:** Gázkar **[/]:** 2 - 16 X -os gyorsítás beállítása **Shift + Space:** A jelenleg kiválasztott fegyverzet vészkioldása **Alt + Q:** Kilépés DOS -ba **Alt + V:** Különféle hang FX -ek beállítása **Alt + D:** Környezet részletesség beállítása **Alt + E:** Küldetésből való kilépés **Alt + P:** Pause, de befogott célpont esetén azonosító funkció, mely a cél elpusztításához legmegfelelőbb fegyverzetet is megjeleníti **Alt + S:** Csak HUD -os, félképernyős, illetve a teljes pilótafülkéből való kilátás közti választás **Ctrl + H:** Célpont megjelölés **Ctrl + M:** Élesített fegyverzet kioldása **Cursor billentyűk:** botkormány funkciói A joystick alsó tűzgombja a célpontok közötti válogatást, míg a felső a fegyverek kioldását végzi. **Target front:** célpont előttünk **Target right:** célpont balra **Target left:** célpont jobbra **Incoming front:** rakéta közeledik szemből **Incoming rear:** rakéta hátulról **Incoming rignt:** rakéta jobbról **Incoming left:** rakéta balról **We're hit:** Eltaláltak! **Fuel low:** fogytán az üzemanyag **Ammo low:** fogytán a lőszer **You got primary:** Megsemmisítette az elsődleges célpontot **You got secondary:** Megsemmisítette a másodlagos célpontot **We're going in:** kényszerleszállást kísérlünk meg !

STAR TREK

Tavaly volt 25 éve, hogy a Star Trek első részét elkészítették. Eddig hat mozifilm és egy sorozat készült belőle (számtalan résszel), de a régi szereplőgárda (William Shatner alias T.J. HOOKER... KIRK kapitány, Robert Nimoy alias SPOCK...) leváltása után az új szereplőgárdával még néhány rész elkészítését tervezik. Az Interplay úgy gondolta, hogy eme nemes alkalomra illene valami széppel meglepni a rajongókat. Ezért hozta ki ezt a "lövöldözős és kaland" programot (a kalandnak nagyobb teret szorítottak), ami a USS. ENTERPRISE és legénysége néhány izgalmasabb útját dolgozza fel. A játék minden szempontból nagyon jó. Először PC-re jelent meg, majd mostanság jött ki Amigára. A PC verziónál nem árt egy min. 20Mhz-es gép (lehet, hogy még ez is kevés, a lövöldözős résznél) és természetesen egy VGA kártya. Az Amiga verziónak egyetlen problémája lehet, a lassúság, de mint tudjuk manapság majdnem minden megoldható... A játékban hét feladatot kell teljesíteni. Minden küldetésért max. 4 pontot kaphatunk, de ha néhány részfeladatot nem oldunk meg, akkor kevesebb pontot kapunk. A USS. ENTERPRISE irányítását a leírás közben aktuálisan közlöm. Az embereinket a Földön Kirk-kel irányíthatjuk. Ha egy sima célkeresztet látunk, akkor a bal egérgomb megnyomására Kirk odamegy. A jobb egérgomb megnyomására, egy "menü" (egy emberi test) tűnik fel, ahonnan kiválaszthatjuk a különböző teendőket. Ha a szemére klikkelünk (természetesen a balegérgombbal), akkor vizsgálódni tudunk. Ha a bal felső sarokban feltűnő zsákra klikkelünk, akkor a nálunk levő dolgokat tudjuk megvizsgálni. Ha a szájára, akkor valakivel beszélni tudunk. Ha a jobb kezére, akkor fel tudunk valamit venni. Ha a bal kezére, akkor valamit használni tudunk (ha az ekkor a bal felső sarokban megjelenő zsákra klikkelünk, akkor az ott levő dolgok közül tudjuk valamelyiket használni, ha az egyik emberünkre klikkelünk, akkor hivatásának megfelelően kezd tevékenykedni (pl. Spock-kal számítógépet... használni, Dr. McCoy-jal gyógyíthatunk..). A jobb felső sarokban található ikon választásakor egy menübe kerülünk, ahol játékállást lehet kimenteni ill. betölteni. Ugyanitt léphetünk ki a játékból, stb.. Nézzük a storyt.

DEMON WORLD

A küldetés elején a föderáció egy másik hajója ellen kell szimulált harcot vívnunk. A küldetés teljesítéséhez nem árt "megsemmisítenünk" (S-pajzs be/ki, W-fegyverek be/ki, bal mouse-lézer, jobb



mouse-proton torpedó). A gyakorlat után a POLLUX V. rendszerbe indulunk, ahol idegenek veszélyeztetik az ott élőket. Ahhoz, hogy oda tudjunk menni, kapcsoljuk be a térképet (N), majd a körrel mutassunk a POLLUX V. rendszer egy (és egyetlen megközelíthető) bolygójára, majd nyomjuk meg a bal egérgombot. Ha megérkeztünk, akkor adjunk le egy üzenetet Uhura-val (H). Álljunk orbitális pályára (O), majd Mr. Scott-tal teleportáltassuk le magunkat a felszínre (K, majd a középső ikon). Lent a bolygó főpapja vár

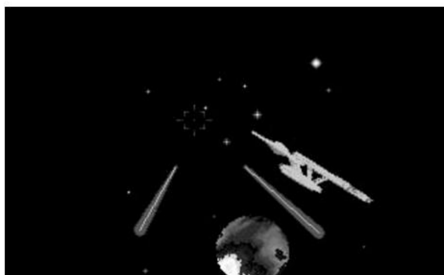


ránk. Beszéljünk vele. Elmondja, hogy a bányáikba démonok lakoznak, és az egyik emberük a fogságukba került... Menjünk be a lent levő ajtón. Beszéljünk mindenkivel, akivel lehet. Az egyik tetőtől talpig, gipszben van. Vizsgáltassuk meg a dokival (váltsunk az USE ikonra (bal kéz), majd a zsákból használjuk az "ovális" mikrofonszerű bögyörőt). Erre a doki elmondja, hogy nem sokáig húzza már, és a gyógyulásához egy ^#§+*@¼ nevű anyag kell, amit az itteni bányák környékén található bogyókból lehet kinyerni. Ennyi elég is nekünk, rögtön akcióba lépünk. Menjünk fel az ösvényen. Ha felértünk, három klingon próbálja utunkat állni, de ha elég gyorsan előkapjuk a lézerpisztolyunkat (USE ikon, majd a zsákból a piros csíkos markolatú pisztoly) és idejében lövünk, akkor már csak az örök vadászmezőkre léphetnek (a zöld csíkos markolatú az altató pisztoly (ez a klingonok számára halálos). Az egyik klingonnak leszakad a keze, vegyük fel. Ha Spock-kal megvizsgáltatjuk (USE ikon, majd a zsákból a TRICODER (nem a mikrofon formájú)), kiderül, hogy ez egy műkéz. A barlang bejáratánál szedjünk a bokrokon található piros bogyókból. Menjünk be. A további utunkat egy jó nagy halom izé akadályozza. Spock-kal megvizsgálva kiderül, hogy ez valami gumiszerű anyag. Dr. McCoy-tól megtudjuk, hogy egy ember fekszik alatta. Vegyük elő az "igazi" fegyverünket (ne értse senki félre), olvasszuk szét a bal oldalon fent található kisebb rögöt, majd a jobb oldali nagyobbat, s szép sorjában a többit. A kimentett embert vizsgáljuk meg a dokival, majd gyógyítsuk meg (használjunk elsősegélycsomagot). Térjünk vissza a telepre és menjünk be a lenti ajtón. Adjuk oda a bogyót a szürkeruhás embernek, mire ő azt mondja, hogy kövessük a laborjába. Használjuk a bogyókat a jobboldali nagydarab gépen. Így kapjuk meg a gipszes gyógyulásához szükséges anyagot. Adjuk neki oda. Máris jobban érzi magát. Beszéljünk mindenkivel. Menjünk vissza a laborba. Mutassuk meg a szürkeruhásnak a kezet. Erre felajánlja, hogy használhatjuk a szerszámait. Spock-kal javítsuk meg a kezet a munkaasztalon. Sétáljunk vissza a bányában található nagy ajtóhoz. A kézzel nyomjuk meg az ajtó jobb oldalán található négyzetet, erre az ajtó kinyílik. Vizsgáljuk meg a gépeket Spock-kal. Ez egy régi típusú létfenntartó gépezet és valamiféle jeleket vár, hogy működni kezdjen. Spock-kal mahináljuk meg egy kicsit a gépet, a kapcsolókat

húzzuk kb. középre. Egy "valami" kiemelkedik a padlóból és egy zöld gusztustalan űrlény lép ki belőle, szerencséjére békés szándékkal. Beszéljünk vele (mindig a legnormálisabb és legudvariasabb módon). Elmondja, hogy a bolygó régi telepesei közé tartozik, akik a jégkorszak jöttével csinálták ezt a létfenntartó gépet. A klingonok valójában csak látomások voltak, amit a védelmi rendszer hozott létre. Ő szivesen kikapcsolná a rendszert, de ellopták a kulcsot. Szerezzük meg, és akkor kikapcsolja. A laborba visszaérve, beszéljünk a szürkeruhással a jobboldali vitrinben található dolgokról, elsősorban a "twisted metal"-ról. Elmondja, hogy honnan szerezte és ha kell kölcsön is adja. Vigyük el annak a "Süsü-mutánsnak". Megköszöni, és kikapcsolja a védelmi rendszert. Átad egy kérelmet is, hogy beléphessen a népük a Csillagközi Föderációba. Bla bla bla.... Ezekután Kirk felszól a hajóra, hogy teleportálják őket vissza.

HIJACKED

A Föderáció régóta nem kapott hírt a USS. MASADA-ról. Utoljára a Beta Myamid rendszerből jelentkezett. Meg kell tudnunk, hogy mi történt vele. Mihelyt odaértünk, néhány műveletlen tuskó űrkalóz szivesebben látna minket a túlvilágon. Ezt nem engedhetjük, nyírjuk ki őket. Ha sikerült, akkor álljunk orbitális pályára. Rögtön meglátjuk a MASADA-t. A kalózok vezére jelentkezik róla. Csak akkor adja vissza a hajót, ha a Föderáció börtöneiből kiengednek 25 kalózt. Próbáljuk ezt a beszélgetést is a legdiplomatikusabban megoldani ("Megtesszük, de ehhez idő kell, s különben is tudni szeretnénk, hogy az embereink életben vannak-e, s ehhez ki kell kapcsolniuk a védőpajzsokat."). A védőpajzsokat nem kapcsolják ki, de közlik, ha nem kezdik meg a kalózok szabadonengedését, akkor óránként kinyírnak egy túszt. Át kellene valahogy jutnunk, hogy kiszabadítsuk az embereket, de amíg a pajzs aktív, addig nem tudunk átmenni. A megoldás az, hogy a MASADA "prefix" kódjával egy rövid időre kikapcsolhatjuk a pajzsokat, s ekkor átteleportálhatunk. Nos akkor nézzük meg, hogy mit lehet megtudni a központi számítógépből. Kapcsoljuk be a számítógépet (C), írjuk be, hogy "MASADA", majd nyomjuk meg a "RETURN"-t. A kapott információk között könnyen megtaláljuk a keresett kódot. Szóljunk UHURA-nak (H) és a választható dolgok közül válasszuk a "SEND PREFIX CODE"-ot. Írjuk be a kért kódot (293391-197736-3829), majd nyomjuk meg a RETURN-t. Ennek hatására hamarosan szól valaki, hogy a MASADA kikapcsolja a pajzsait. Kapva az alkalmon teleportáltassuk át magunkat. Egy jóember(?) fekszik a földön. Vizsgáltassuk meg a dokival és utána használjuk rajta az elsősegélyt. A neve Simpson (talán a Bart álruhában ?), s azt mondja, hogy vigyázzunk, mert az elasik (a kalózok) csapdákat állítanak mindenfelé és ha szükségünk van valamiféle felszerelésre, akkor csak vegyük el az övét. Kinyit nekünk egy kis rejtett rekeszt maga mellett. Vegyük ki onnan az ott található ketyerét. Spock-kal vizsgáljuk meg a szobában található összes felszerelést. Semmi sem használható és a teleportáló gép megjavítása is precíz műszereket igényel, de még nincs meg hozzá a megfelelő felszerelés. Menjünk ki az ajtón. A folyosó jobb oldalán, a földön néhány darab mütyür hever, ami a szétlőtt falból esett ki. Vegyük fel ezek közül, amit fel lehet venni (2 lézerpisztoly, 1 phaser welder...). Menjünk be a jobbra eső ajtón, majd rögtön vegyük elő a kábítópisztolyunkat és lőjük le a két kalózt, bármit is mondanak. Ezekután engedjük ki a foglyokat a börtönből. Nos, a jobb oldalon található gombok alatt néhány drót látható, ezeket "bearheljük" meg Spock-kal, majd nyomjuk meg a nyomógombokat is. Rögtön kijön egy ember a börtönből, valószínűleg a köztük levő rangidős tiszt, és ezt mondja: "A hídra vezető ajtót semmiféle lézerfegyver nem tudja átlőni, mert egy erős pajzs védi. Ahhoz, hogy ki lehessen nyitni egy phaser welder-rel kell eltalálni azt a helyet, ami deaktíválja a pajzsot. Ez az ajtótól két lábra balra és egy lábra felfelé található. Vegyük le az ajtón található bombát, szedjük fel a nyomógombok alatt található drótokat is, majd menjünk ki. Lőjünk arra a helyre amit a katona mondott (a talált phaser welder-rel). Jééé, nem történik semmi. Hát igen, a welder nincs feltöltve (enerdzsivel). Ez kemény dió lesz, mindenkinek nagyon[22] gyorsnak kell lennie. A lézerfegyverünkkel lőjünk az ajtóra, majd rögtön utána használjuk a phaser welder-ünket, ami a visszacsapódó energianyalábtól feltöltődik. Biztos nem sikerül elsőre, másodikra.... Na most ezt csak egy rekordlassúságú géppel lehet megcsinálni. (Turbo ki, Power ki) Nos, ha (ha ha) ez sikerült, akkor lőjünk megint a megadott helyre az immár feltöltött phaser welder-rel, s máris bemehetünk az ajtón. Rögtön vegyük kézbe az altatófegyverünket, és lőjük le a három elasi kalózt (ne hagyjuk, hogy a kisérő embert lelőjék). Ezután szólítsuk fel Cerethet arra, hogy adja meg magát, és akkor az ő illetve az emberei életét is meghagyjuk. Küldetésünk teljesítettük.



LOVE'S LABOR JEOPARDIZED

"Egy váratlan támadás a Romulan Zonában veszélyes helyzetbe sodorta az ott működő ARK7-es kutatóállomásunkat. Menjenek az ARK7-re és jelentést kérek az ottani állapotról." Beszéljünk Spock-kal (T). Elmondja, hogy a romulánok egy új védelmi rendszert dolgoztak ki, ami a hajójukat láthatatlanná teszi, de nem tökéletes, mert támadás közben a hajó látható (ez a szerencsénk). Menjünk az ARK7-re. Útközben egy romulán hajó megtámad. Nyírjuk ki (ha nem, akkor ő nyír ki minket). Ezután folytassuk utunkat az ARK7-re. Ha ott vagyunk, álljunk orbitális pályára. Ha rádióüzenetet küldünk, akkor egy romulan centurió válaszol rá. Közli, azért foglalta el az ARK7-et, hogy elpusztítsa. Beszéljünk Spock-kal. Elmondja, hogy az ARK7 légköre csak romulánokra veszélyes, nyugodtan átmehetünk. 17 ember és 10 romulan van rajta. Teleportáltassuk át magunkat. A laborba kerülünk. Spock-kal nézzük meg a computerben a hajónaplót. A bázison egy vírust próbáltak ki a romulánokon (ezért foglalták el a bázist, hogy megszüntessék a kísérleteket). Nézzük meg a doktorral is a computer naplóját. A vírus gyorsan hat ! Ezekután egy kis szokásos veszekedést nézhetünk végig a doki és Spock között (jó ha érti az ember). Nézzük meg Kirk-el is a computert, mire ő megkérdi Spock-ot, hogy milyen adatokat tudna előhozni belőle. Olvassunk el mindent (TLDTH gáz, Orborus vírus...). Menjünk ki jobbra a piros ajtón. A bal oldalon, a két ajtó között egy fagyasztót találhatunk. Nyissuk ki, és vegyünk ki belőle egy Orborus vírustelepet. A vírus megfertőzi Spock-ot (a vírus a vulkanoidokra is hat). Innen kezdve jó lesz sietni, mert mostantól Spock életéért is harcolunk. Menjünk be a balra fent található ajtón. A bal oldalon van egy szekrény, nyissuk ki. Vegyük ki belőle az "anti-

gravitalizálót". Menjünk vissza a nagy csarnokba, majd onnan be a fent levő ajtón. Vegyük fel a franciakulcsot. Spockkal nyissuk ki a jobboldali piros ajtót. A kulccsal lazítsuk meg az ott található nitrogénpalackok rögzítőit, majd vegyük magunkhoz a tartályt az "anti-gravitalizáló" segítségével. A bal oldalon található még egy konzol. Ennek az alját is nyissuk ki a kulccsal. Egy csomó bögyörő esik ki onnan. Ha Spock-kal megvizsgáljuk, akkor megtudjuk, hogy ez a TLDTH alapanyaga, nyers formában. A csarnok alsó részében található egy izoláló gép. Tegyük bele az előző szobában talált drótokat, majd kapcsoljuk be a gépet. Az izolálás eredménye képpen megkapjuk a kívánt poliberilkarbonátot. Menjünk be a balra fent található ajtón. Az ott álló gép jobb oldalán van egy hidrogén és egy oxigén palack. Azok tetején található egy-egy szelep. Ezeket nyissuk ki. Kapcsoljuk be a gépet, a jobb oldlán található kis piros ajtóban egy üveg víz jelenik meg. Ide tegyük be a nemrég izolált anyagot, majd megint kapcsoljuk be a gépet. Ezen működésünk eredménye TLDTH gáz. Vegyük fel. Ezekután zárjuk el a szelepeket. Vegyük fel az antigrav...-tal az oxigénpalackot, és tegyük a helyére a nitrogént. Nyissuk ki a szelepeket. Használjuk megint a gépet, ennek eredménye ammónia. Vegyük ezt is fel. Cseréljük ki a már ismert módon az oxigén és a hidrogén palackot. Használjuk a gépet. Most nitrogén-oxidos nevettető gáz jön létre. Menjünk vissza a nagy csarnokba. A szemben levő gép, most nagy szolgálatot tesz nekünk, mert elkészítjük rajta az Orborus vírus ellenszerét. Ennek már épp itt az ideje, ugyanis Spock már vagy öt perce mondogatja, hogy: "Hűűűű de rosszul vagyok...!!!". A dokival vizsgáljuk meg, mire megtudjuk (amit már eddig is tudtunk), hogy megfertőzte a vírus(t) és addig nem tudja meggyógyítani, amíg nincs ellenszer. A gépen kettő nyílás van. Egy balra, ahova a vírussal keveredő anyagot kell betenni, egy jobbra, ahova a vírustelepet kell elhelyezni. A jobboldaliba tegyük be az Orborus telepet, a baloldaliba pedig az ammóniát. A dokival használjuk a gépet, mire ő felkiált: "HEURÉKA !!! Megvan !!!". Mindezek ellenére (és sokak örömére) még nem tudjuk Spock-ot meggyógyítani, mivel ez még csak egy minta. Menjünk vissza a balra fent levő szobába. Nézzük meg, hogy milyen palackok vannak fent, a hidrogénnek és a nitrogénnek kell a sikeres munkához fent lennie. Tegyük be a mintát a nyílásba, majd használjuk a gépet, mire megkapjuk az ELLENSZERT !!! Használjuk ezt Spock-on, mire ő megköszöni a dokinak, hogy megmentette. Menjünk vissza a csarnokba és rádiózzunk az Enterprise-ra. Elmondjuk Uhura-nak, hogy megtaláltuk az Orborus vírus ellenszerét és ezért cserébe a romulánok talán megnyugszanak.. Menjünk fel a szobába. Jobbra, a piros ajtó mellett van egy rács. Ez a szellőző csatorna rácsa. Szedjük le a franciakulccsal, majd dobjuk be a nevettető gázt (piros). Lent az romulánok összeesnek (halálra röhögik magukat). Induljunk vissza a csarnokba, majd az ott található létrán ereszkedjünk le. A romulánok teljesen elkábultak. Gyógyítsuk meg őket az ellenszerrel, majd menjünk be a fent található ajtón. Szabadítsuk ki a túszokat (előtte akár körül is nézhetünk, hiszen a túszok még várhatnak). A nőről kiderül, hogy együtt jártunk vele óvodába... Gyógyítsuk meg a romulán vezért is. Elnézést kér tőlünk (szöveg..., majd adjuk az egyes választ). Kitüntet az Arany Sas Érdemrenddel. Misszió komplett.

ANOTHER FINE MESS

"A HARLEQUIN rendszerben ismeretlen számú elasi kalózhajó garázdálkodik." Két elasi hajó megtámadott egy szállítóhajót. Megjelenésünkkor elmenekülnek. Rögtön kapunk is egy üzenetet a kalózoktól, "Megdöglötök kutyák !!!". Ha az egyiket megöltük, akkor a másik "felhúzza a nyúlcipőt", és eltűnik. Ezután természetesen egy segélykérő üzenetet kapunk, amiből kiderül, hogy Harry Mudd az akit üldöznek az elasik (Kirk vele járt együtt iskolába, talán ezért nem is szívesen se-



gít most neki.). Sajnos segíteni kell rajta, mert a Föderáció zászlaja alatt fut. Menjünk a HARRAPA rendszerbe. A hajóhoz érkezve Spock nagy nehezen megállapítja, hogy a barátunk a hajóján van. Harry Mudd rögtön jeletkezik, de nem akarja, hogy átmenjünk.... Mi mégis teleportáljunk át. A raktártérbe kerülünk, ahol Harryval találkozunk. Megkérjük, hogy mondja el, mi történt. Azt állítja, hogy amikor a hajót vette, néhány ismeretlen izét talált. Kipróbált egyet a falon és az összes kosz eltűnt róla. Ezeket Mudd Csodatisztító néven adta el. Még néhány ismeretlen dolgot talált és az elasik meg akarták tudni, hogy honnan is szerezte ezeket. Kirk: "Körülnézünk a hajódon ? A bal alsó sarokban egy dobozban energiatápok vannak, vegyünk fel belőlük egyet. Muddtól egy kicsit balra, a padlón (sárgabarna) computer-egységek vannak, idegen lények computereivel való kapcsolatteremtéshez. Vegyünk egyet ezekből is fel. Egy rakás bigyó van az energiatápoktól jobbra, valamiféle nagyítók. Vegyünk ezekből is. Innen lépjünk be a fegyverrendszert irányító szobába. Nyomjuk meg Spock-kal a bal oldalon levő konzolon az egyik kék gombot. Ez egy szupermodern fegyvert tölt be. Nyomjuk meg a legfelső lila gombot, de a fegyver nem lő, mert valmiféle gond van a központi irányítóegységgel. Spock megkérdi, hogy nem-e kellene majd a fegyvert az Enterprise-on kissé tüzetesebben megvizsgálni. Egyezzünk bele. Kirk megpróbálja hívni Uhurat, de nem tudja. Menjünk megint fel a balra eső ajtón, majd ott lépjünk be a háromszög alakú ajtón. Nézzük meg a konzolt Spock-kal, mire kiderül, hogy ez a hajó hídja. Szokás szerinti veszekedés a doki és Spock között, de Spock azért még egy dolgot megjegyez, hogy az idegenek csak 3-as, 6-os, 12-es számokat használnak. Menjünk a bal oldalon le, mire bejutunk a központi számítógép termébe. Spock-kal nézzük meg. Csak akkor tudunk vele valamit kezdeni, ha Spock és a doki összeköti a tricoderét, mert egy tricoder nem képes megoldani a fordítást. Használjuk a doki tricoderét is a központi egységen. Spock összeköti őket és beszélni kezd: Nem úgy működik, mint egy univerzális fordítógép, de több mint a semmi. Az igazság az, hogy még eddig se jutottunk volna el, ha nem ismerjük fel a hatos számrendszerű matematikai gondolkodásukat. Spock letölti az adatokat a tricoderébe, így a "másodpilóta" kezelőszerveit tudjuk használni. Ez nem igazán elég. Spock-kal mégegyszer nézzük meg a computert, mire az letölti az "elsőpilóta" kezelőszerveinek használatát is. Talál egy képet az idegenek egy egyedéről is, amit kivetít a képernyőre. Egy hatszemű, -kezű, -lábú,- fülű,-orrú ... zöld szörnyeteg. Menjünk vissza a hídra. Vegyük fel a szürke ketyerét a jobb oldali konzolról. Üljünk Kirk-kel a jobb oldlai székbe. Kapcsoljuk be a "VIEW SCREEN"-t, majd lépjünk kapcsolatba az Enterprise-szal (COMMUNICATION), megtudjuk, hogy éppen harcba keveredtek az elasikkal, de

nem lesz gond a teleportálással, ha arra minél előbb sor kerül. Mondjuk meg, hogy megyünk, csak egy kicsit még körül akarunk nézni. Menjünk le a baloldalon. Harry épp ott van a szobában, és egy zöld üveget vesz le a középen látható gépről. Jöttünkre elejti, mire abból valamilyen gáz tör elő és az ürge komplett dilinyós lesz. Mint tudjuk egy bolond százat csinál, mielőtt még mi is teljesen begörcsölnénk, Spock-kal üssük le Harry-t. Kirk-kel vegyünk fel egy kapszulát a zöld-sárga-piros izék közül. Ezt használjuk a kapszulák alatti konzolon, mire a doki beleteszi azt a megfelelő helyre. Ezekután használjuk az elsősegélycsomagot Harry-n, mire a doki megállapítja, hogy jól van. Doki: "O.K. Harry, csak akkor üljön fel, ha jobban érzi magát." Használjuk rajta a nagyítót, erre nem történik semmi. Használjuk rajta a "porszívót" is, erre kiderül, hogy ez a kettő összeilleszthető. Kirk összeilleszti. Menjünk le a reaktortérig. Harry nagyon is jól érzi magát, hiszen épp most nyitja ki a hátsó zsilipet és megkérdi, hogy nincs-e véletlenül nálunk az univerzális szerszáma. Nálunk van, de ne adjuk oda. Harry becsukja az ajtót, mire az ott található rendszer hirtelen rosszul kezd működni. Javítsuk meg az univerzális ketyerével. Harry ezután kinéz az ajtón és pofátlanul megkérdi, hogy volt e valami gond. Menjünk a hídra és lépjünk kapcsolatba Scotty-val. Mondjuk azt, hogy mehetünk is, csak egy kis beszélgetnivalónk van Harry-val. Erre Harry megjelenik. Meggyanúsít azzal, hogy el akartuk lopni a szuperketyeréjét. Erre mondjuk azt, hogy csak regisztráltatni akartuk, mert ugyebár ő is ezt csinálta volna. Említsük meg azt is, hogy csak akkor nem tartóztatjuk le, ha minden idegen műszerből öt darabot a kutatók rendelkezésére bocsájt. Természetesen beleegyezik. Scotty visszateleportál minket. Misszió O.K.

THE FEATHERED SERPENT

"A DIGIFAL rendszerbe kell menniük, kideríteni, hogy miért olyan nagy a klingonok aktívitása, mielőtt egy újabb háború törne ki. Több csatahajót is odaküldtek. Állítólag egy renegátot üldöznek. Menjünk a rendszerbe. Mire odaérünk egy klingon hajó már át is lépett a Föderáció területére. Taraz küld hozzánk üzenetet, a Nizra romboló parancsnoka: - Egy bűnözőt üldözünk. A maguk érdekében hagyják el a zónát ! Erre adjuk a kettes választ. - Menjenek innen, majd mi elkapjuk ha kell. - Taraz: Ha nem engedik, hogy mi fogjuk el, akkor fogják el Önök és szolgáltassák ki nekünk. Csak azért maradunk itt, hogy figyelemmel kisérjük az akciójukat. Ezt fogadjuk el (különben pillanatokon belül az örök vadászmezőkre kerülünk). Álljunk orbitális pályára, majd látogassunk le a bolygóra. Lent rögtön találkozunk azzal az emberrel, akit keresünk.

- Tudja, hogy a klingonok mindent tűvé tesznek magáért ? - Hihetetlen, ilyen sikerrel jártam ? - Sokszor áldoztak a bolygóikon élők a maga számára. - Maga hazudik! - Egy egész bolygó pusztult el maga miatt. - Feldühítettek...

Bevarázsol minket egy gödörbe. Megjelenik a szelleme és azt mondja: "Hazugságaitokkal feldühítettétek QUETZECOATL-t, ezért addig kell itt maradnotok, amíg nem tanultok a hibáitokból." Kirk mögött néhány kő hever, vegyünk fel belőlük. Az üreg szájánál lóg egy inda két helyen fennakadva. Először dobjuk meg a kővel a bal oldalon (ahol fennakadt), majd a jobb oldalon, mire az leesik. Mostmár fel tudunk mászni. Ha felértünk, menjünk el kétszer balra. Ott áll egy azték pap és nem enged tovább. Dobjuk meg kétszer kővel, majd vegyük fel a kést, amit leejtett. Ismét balra. Itt fent látunk két világos helyet. Menjünk ezek közül a jobb oldalihoz. Itt egy mocsárnál vagyunk, egy rönk vezet át rajta, de ne nagyon próbáljunk rámenni, mert egy FÉLELMETES(!!!) mocsári szörny lakozik a trutymóban és kimondottan Kirk kapitányokra specializálta magát. Kirk lába környékén van egy bozót, vágjunk belőle egy levelet a késsel, majd azt dobjuk be a vízbe. Nagy meglepetésünkre úgy látszik félreismer-



tük a szörnyet, mert az inkább a vegetárius falatokat választja. Menjünk át. Egy piros kristályt látunk egy kőbe szorulva. Piszkáljuk ki a késünkkel, majd menjünk tovább balra. QUETZECOATL lakhelyére kerülünk, ahol már vár minket. Rájön, hogy nem valami primitív faj vagyunk. Leültet minket, mert sok megbeszélni valónk van. Azt tudja már, hogy nem hazudtunk neki. Nem hiszi el, hogy hívei olyan dolgokat tettek. Ha igazak híreink, akkor nem érdemli meg, hogy tovább birtokolja az ősi erőt. Megkérdezi, hogy elég fejlettek vagyunk-e a gyógyítás tudományában. Naná, miért (3.) ? Azt akarja, hogy távolítsuk el azt a szervét, ami az emberfeletti erejét adja, halandó akar lenni. Scotty felteleportál minket a hajóra. Amint kimegyünk az űrbe, észrevesszük, hogy három klingon romboló lépett át a Federáció területére. Keuha admirális üzen nekünk: "Adják át a foglyot, vagy kisérjék el a tárgyalásra, különben meghalnak".

- Ki(rk): Nem adhatjuk át, orvosi kezelés alatt áll, mert egy komplikált műtéten esett keresztül (1.). - Ke(uha): Filozófiája egy bolygó elpusztulásához vezetett. - Ki: A béke filozófiája nem tehetett ilyet. - Ke: Hrakkour behódolt neki, ennek bármi áron véget kellett vetni. - Ki: Egy bolygót kellett elpusztítani egy filozófia miatt. Maga gyilkos...bla bla bla.

Üzenet jön a parancsnokságról, el kell kisérnünk a tárgyalásra, a védői lehetünk, de vigyázzunk mit mondunk, ugyanis nem akarnak újabb háborút. Ezután az Enterprise megindul Hrakkour városi bíróságára. Ha odaérkeztünk, akkor álljunk be középre, a piros négyszögbe. A bíró meglepődik jelenlétünkön, mire mi válaszoljuk azt, hogy még sok meglepetés vár rá. A bíró felsorolja a vádakat. Kirk azt akarja, hogy a legfelsőbb bíróság tárgyalja az ügyet, de mivel a bíró nem tart bennünket a klingonokkal egyenrangúaknak, ezért azt nem engedi. Azt mondja, ha azt hisszük, hogy mi egyenrangúak vagyunk velük, akkor bizonyítsuk be, oldjuk meg az Élet Tesztjeit, ha sikerül akkor rendben. Rögtön elteleportálnak minket a tettek színhelyére.

Vegyünk fel Kirk-kel egy fadarabot és a farakások melletti földet/követ olvasszuk meg az erősebb fegyverrel. Tegyük bele a fát, mire azon egy acélréteg képződik. Dobjuk ezt az acélos fát az elektro-techno-szörnyteghez, mire az zárlatos lesz és igencsak megüti a bokáját. Spock műszerével vizsgáljuk meg az ajtó melletti zárat, majd rádiózzunk az Entrerprise-ra. Onnan kérjük a zár elsődleges és másodlagos kódjának a megfejtését, majd Spock-kal nyissuk ki az ajtót. Középen egy csomó kristályt látunk. Vegyük fel a zöldeket és tegyük bele azokat a bal oldalon fent látható lyukakba. A Tudás Sugara aktíválódik. Kirk-kel menjünk a sárga ovális mezőbe. Erre a bolygó védelmi rendszere aktíválja magát. A Bialbi, egy magas intel-

ligenciájú computer. Vliet tábornokot odateleportálja és Hrakkour bolygó lakosságának elpusztításáért halálra ítéli. Ne védjük meg, hanem hagyjuk a sorsát beteljesedni. Ekkor visszateleportálódunk újdonsült barátunkkal az Enterprise-ra. Egyetlen kérése van, hogy vigyük vissza a DIGIGFAL-ra. Taraz megkérdezi, hogy mi lett Vliet tábornokkal. Mondjuk azt, hogy egy idegen computer halálra ítélte és az esetről tricoder felvételeink vannak. Taraz elemzi azokat és ha nem mondtunk igazat, akkor újra háború lesz.

THAT OLD DEVIL MOON

"El kell mennünk az ALPHA PROXIMA rendszerbe. A PROXIMA III bolygó lakóit zavarja egy orbitális pályájú asztreoidán való mozgolódás. Derítsék ki mi történik ott." Álljunk orbitális pályára. Nézzük meg mit tud a computer a PROXIMA III-ról, a SCYTHE nevű aszteroidáról, a LUCR-okról és ellenfeleikről, valamint az ott használt számrendszerekről (BASES). Kérjünk Spock-tól jelentést. Úgy néz ki, mintha egy nulkeáris háború célpontja lett volna a bolygó. Próbáljunk meg rádiózni Uhura-val. Üzenet jön a bolygóról, kódolva. Uhura megpróbálja dekódolni. Ha mindent megtudtunk, teleportáltassuk le magunkat. Lent Mr. Scott-nak rögtön lesz egy kis mondanivalója, ugyanis csak egy-két óra múlva tudnak minket felvenni, mert gond van a teleportáló berendezéssel. Vizsgáljuk meg a földet Spock-kal, majd Kirk-kel nézzük meg a lent látható emberformájú köveket is. Ezeket is vizsgáljuk meg Spock-kal. Vegyünk fel egy-két követ Kirk-kel, majd menjünk a nagy kapuhoz. Újabb üzenetet kapunk a hajóról, hogy gond merült fel, ugyanis a teleportáló programot egy vírus támadta meg, és időt vesz igénybe, míg Uhura analizálja és kiírtja azt. Ez egy kicsit meghosszabbítja a lenttöltendő időnket. Nem tudunk mit tenni, folytassuk elkezdett munkánkat. A kaput egy számzár nyitja. Spock-kal próbáljuk meg kinyitni, majd írjunk be egy akármilyen számot, erre a kapu... nem nyílik ki. Spock azt mondja, hogy próbáljunk ki inkább valami mítikus számot. A hajónkon szerzett információkból tudjuk, hogy a Lucr-ok egyik mítikus száma a 99. Próbáljuk meg ezzel a számmal kinyitni az ajtót. Nem nyert. Nos a hajón, még azt is olvastuk, hogy a Lucr-ok hármas számrendszert használtak. Nos a 99, hármas számrendszerben 10200-zal egyenlő. No, most nyissuk ki az ajtót. Üzenet érkezik: a hajóról, Uhura-nak sikerült felismernie a vírust - egy klingon vírus, (hát milyen lenne)-, megkezdte az eltávolítását. A bal oldalon található egy konzol. Próbáljunk valami információt szerezni belőle Spock-kal. Ezután nézzük meg a szemben levő ajtó jobb oldalán található izéket. Ott is van egy billentyűzet. Nos a 10200 ezt az ajtót már nem nyitja, de kell lenni még ilyen mítikus számnak. Nem sok mindenről volt szó az adatok között, de egy mítikus dologról még igen. A Scythe a Lucr ábécé 17. betűje. A 17 a hármas számrendszerben 17-tel egyenlő. Beérkezünk egy másik terembe, rögtön kapunk egy üzenetet a hajóról, Uhura kiírtotta a vírust, és az antivírust is megírta rá. A teremben két ajtó van, az egyik felfelé, a másik jobbra. Nézzük meg a felfelé nyíló ajtót. Nem tudunk bemenni, mert zárva van (szokás szerint) és csak egy mágneskártyára nyílik. Bizeráljuk meg a zárat a nálunk levő kővel. Erre annak egy darabját bevonzza a zár. Spock műszerével vizsgáljuk meg a zárat, így megszerzi a beleillő kártya mintáját. Menjünk el jobbra. A szobában egy óriási ipari lézer van. Szemben található a lézer irányítópultja. Használjuk rajta Spock tricoderét, mire az letölti a kártya adatait. Kapcsoljuk be vele a lézert, és használjuk 100-as erősségen. A lézer a balra található falba egy mintát éget, ami megegyezik a zárba való kártyaéval. Tegyük a mintába a köveinket, majd használjuk a lézert 001-es erősségen. Az megolvaszja a követ, és ami a mintában marad, az a kártya egy másolata. A szoba lenti részén van egy piros doboz. Nyissuk ki és vegyünk ki belőle egy tekercs drótot. Menjünk ki, majd az ajtót nyissuk ki a kártyánkkal. Vizsgáljuk meg Spock-kal a számítógépeket,



majd a rakétákat is. Kiderül, hogy a számítógépek irányítják a rakéták kilövését. Az egyik pont olyan időben lövi ki a rakétáit, telibe fogják találni a PROXIMA III-at, a másik pedig jóval később, aminek a rakétái az üzemanyaguk kifogyása után felrobbannak az űrben. Ha a két gépet összekötnénk, akkor a két órát Spock azonosra tudná állítani, amitől a rakéták mind az űrben robbannának fel. Kirk-kel csatlakoztassuk a zsinórunk egy végét a jobb oldali számítógéphez, mire Spock a másik végét a bal odalihoz csatlakoztatja. Ezután Spock-kal állítsuk át a bal oldali gépet, mire az órák átállítódnak. Ezzel küldetésünket teljesítettük.

VENGEANCE

Nos elérkeztünk a játék utolsó, egyben legnehezebb küldetéséhez. Szerintem az eddigiek sem voltak lazák. E részben három hajó ellen vívunk harcot. Az Enterprise 2 (a hajónk pontos másolata) és két klingon hajó az ellenfelünk. Nem kell nekik sok ahhoz, hogy darabokra szaggassák szerencsétlen hajónkat.

A küldetés elején a főhadiszállásról azt a parancsot adják, hogy a Föderáció egy hajója segítségre szorul és tüstént menjünk oda. Hamarosan meglátunk, egy a hajónkkal azonos típusú hajót, darabokra lőve. Teleportáltassuk át magunkat. Egy rakás hullát találunk, köztük a hajó volt parancsnokát is. Az egyik ember pont az érkeztünkkor hal meg. Spock-kal szerezzünk meg minden elérhető információt a hajó computeréből (a szikrázó részeken használjuk a tricodert). Teleportáljunk vissza. Az adatok analizálása után megindulunk a tettesek felkutatására. Hamarosan találunk is egy hajót, ami teljesen olyan, mint az Enterprise. Egy őrült tudós készítette el az Enterprise 2-t. Mivel a múltban volt vele egy kis afférunk, egy rövid kis beszélgetés után megtámad minket. Egy kis idő múlva jön a két klingon hajó és besegít neki.

Ezek után már gyerekjáték végigjátszani a játékot. Sok sikert hozzá.

A USS. ENTERPRISE irányításához szükséges gombok:

1-9 - Sebesség TAB - Irányítás/Híd W - Fegyverek be/ki E - A pajzsokra koncentrál minden energiát T - Spock-kal beszélni O - Orbitális pályára állni P - Pause A - Az ellenséges gép állapotáról ad jelentést S - Pajzs be/ki D - A sérült egységek javítása (pajzs, lézer, proton, radar, híd, hajtómű) H - Rádiójel leadás/vétel K - Hajónapló, Teleportálás, Save/load RET - Lézer SPC - Proton torpedó </> - Magnification (nagyítás) N - Csillagtérkép V - Híd be/ki (full screen view) C - Computer

Mr.T.





Sourcer



Ez egy program, mely assembly forráslistát készít, akár még OVERLAY állományokból is. Kérésre felkommentezi. Külső: Meglehetősen jó. Az EGA és VGA verzión a fent látható címerrel találkozunk a karakteres képernyőn, ami igen pozitív jelenség. Használhatóság: Kifejezetten jó. Kezelés: Egyszerű, bár én az egeret hiányoltam. Ezenkívül vannak benne eléggé galád megoldások.

Kezdjük az egyszerűbb beállításokkal:
Drive - A kimeneti egység nevét kérdezi.

Input file name - paraméterként is megadható, de csak egyetlen egyszer. Ha véletlenül elgépelted a nevet, akkor ki kell lépni. Output file name - az input file nevet használja, de átírható. Extension nem kell!

File format .lst/.asm - A megadott file-ról listát készít /Masm is lekreálja/, vagy forráslistát, mely Masm által lefordítható.

uP - A proci típusa állítható be: 8086/8088, V20/V30, 80186/80188, 286 Real, 286 Protected, 386 Real, 386 Protected, 486 Real, 486 Protected. Itt nem azt kell beállítani, hogy milyen proci van a gépedben, hanem, hogy milyenre kéred a forráslistát.

Math - A koproci léte/nemléte állítható. /486-nál automatikus/

Code - Az input file típusát állíthatjuk be: fragment - Egy program részeként kezeli a file-t, style .COM - Com kiterjesztésű file, style .EXE - Exe kiterjesztésű file, zero start - Olyan file-oknál használatos, melyeknek nincs header-jük /pl.:*.bin/, device driver - Driver formátumú file, overlay - Overlay típus.

Target assembler - Az assembly nyelv típusa adható meg : Masm 5.1, Masm 5.0, Masm 4.0 - A makroassembler nyelvére fordít, Tasm 2.0, Tasm 1.0, OPTASM - A Turboassemblerhez fordít, Other, None - A makroassemblerre hasonlító fordítást készít, de nem tökéletes.

Remarks - a kommenteket lehet ki/be kapcsolni. Három kommenttípus van: a memóriával kapcsolatos - megmutatja a memória címét és tartalmát -, az interruptok kommentjei - minden interrupthívásnál leírja, hogy milyen belépési kóddal hívtuk azt, és ennek a funkciónak mi a neve -, és marad az egyéb, melybe szinte minden beletartozik. Igen érdekes kommenteket fogunk találni. Pl. ismeri az összes videokártya portcímét. A kommentezési lehetőségek:
all - összes megjegyzés, except data value - A memóriával kapcsolatos szövegeket kikapcsolja,
except interrupt & I/O - Az interruptokat nem kommentezi, except others - a memóriát és az interruptokat szövegezi csak,
only data value - csak a memória feliratozás,
only interrupt - csak az interruptok,
only other - a memóriát és az interruptokat nem kommentezi, a többit igen.
Label Type - Három cimkét használ:

data - adatok címkéi,
loc - a kódbeli címkék,
sub - a szubrutinok címkéi. Ezeket sorszámozza és a sorszámozás típusát állíthatjuk mi.
Decimal - normál sorszámozás pl.data_1 ,
zero fill - a számokat négy nullára kiegészíti és így használja pl. data_0001,
Segm_offset - a címke memóriabeli helyét beleszerkeszti a névbe pl. d_1000_010,
Itrseg_off - csak a címke offsetjét szerkeszti a nevébe pl. data 0100.

Word case style - A forráskód kis, illetve nagy betűvel legyen.
***Segment display on/off** - A szegmenscím kijelzésének ki/be kapcsolás.
***Xref (cross references) on/off** - Kereszthivatkozás készítése. *Header title - A listában minden lapra felíródik ez a 32 karakternyi szöveg. **Beginning addr** - A kezdeti cím a memóriában. A program, amikor megadjuk neki az input file nevet, akkor rögtön be is tölti maga fölé a memóriába és beállítja a címeket. Ha ezeket a címeket átírjuk, akkor a memóriának egy tetszőleges részét tudjuk visszafordítani.

Ending address - Ugyanaz a funkciója, mint az előzőnek, csak a memória végét mutatja.
Passes - értékei kettő és kilenc között változtatható. Azt határozza meg, hogy hány lépésben történjen a fordítás. Erre figyelni kell, mert ha kicsi az értéke, akkor nem biztos a tökéletes visszafordítás.

Analysis option menu - ezenbelül az **Output options:**

***xref for data items** - Kereszthivatkozás készítése az adatokról,
***xref for location references** - Kereszthivatkozás a kódbeli címkékről,
***xref for subrutine references** - kereszthivatkozás a szubrutinokról,
inhibit graphics text in output - letiltja a grafikus szöveget a kimeneten,
inhibit jmp & call hex comment - a jmp és call utasítások kommentjeiből tiltja le a memória címet,
inhibit warning star remark ";*" - ha valami hibát talál pl. kódban értelmezhetetlen adat, akkor jelez a ;* jelöléssel. Ezt tiltja ez a funkció.
Ihibit tabs in output file - letiltja a tabokat a kimeneti file-ban,
inhibit list output-synopsis only - letiltja a forráslistát, csak kielemzi az interruptokat, a használt port-okat.

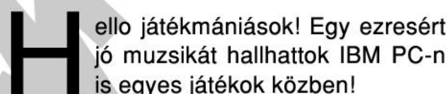
A másik file, mely a sourcer rendszerhez tartozik, a lst2asm.exe. Ez a file az .lst file-okból .asm kiterjesztésű file-t készít. A harmadik file az infosr.exe, mely információkat szolgáltat a sourcer programról. A file-t elvileg csak a readme.bat-ból indíthatjuk, de a -b opcióval is elindítható. A program kezelési útmutatót nem nyújt.

Sok sikert kívánok használatukhoz.



Molnár Károly

COVOX



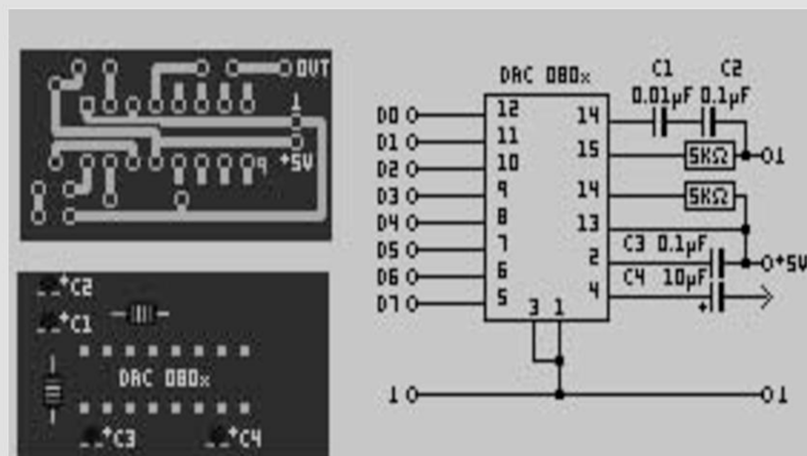
Hello játékmániások! Egy ezresért jó muzsikát hallhattok IBM PC-n is egyes játékok közben!

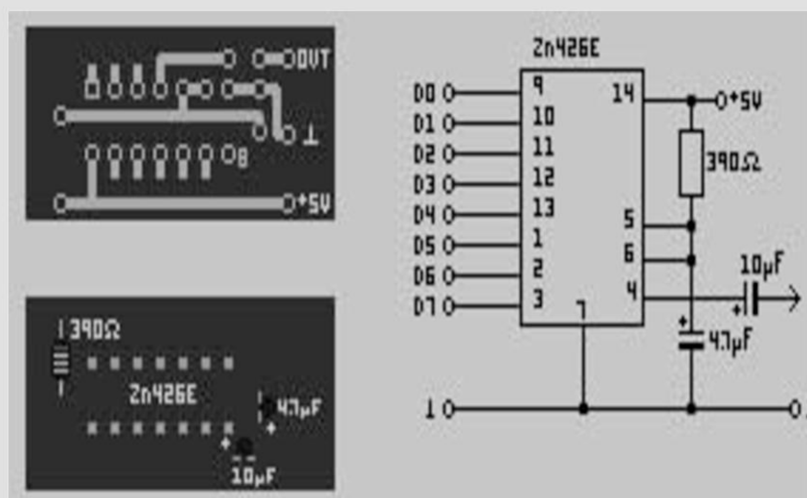
A COVOX tulajdonképpen egy nagyon egyszerű szerkezet. Egy A-D (Analog-Digital) átalakítót és némi szűrőt tartalmaz magában. A párhuzamos portba kell bedugni, ugyanis ezen keresztül kapja a jeleket. Elég sok játék ismeri már ezt a szerkezetet és igen élvezetessé teszi azt. Akinek Adlib-ja van annak is megéri, mert van olyan program, mely adlib-on zenél és covox-on beszél hozzá.

A covox úgy működik, hogy a kapott nyolcbites jeleket egy feszültségszintté alakítja. Ezáltal 256 különböző szintet tudunk programozni. Ha elég gyorsan és értelmesen változtatjuk a szinteket, akkor különböző hangokat csikarhatunk ki belőle.

Például kiküldhetünk olyan jelet, ami egyenletesen növekszik 0-tól 255-ig, majd csökken 255-től 0-ig, majd újra növekszik. Ez egy tökéletes háromszögjelet generál a kimeneten.

A recept: Végy egy Zn426e, vagy egy DAC 080x típusú IC-t, majd nézd meg a kapcsolási rajzokat és a fóliarajzokat. Ha csúnyának találod, vagy nem tetszik rajzolhatsz másik fóliát, de ez is működik.





Az ábrán a nyíllal jelölt vonal /a fólián OUT/ megy az erősítőbe. Ezen a vonalon levő kondnzátort nem kötelező beépíteni.

Van olyan eset, amikor jobban szól anélkül. A kis plecsnikre - amik az IC lábakon találhatók -, kell ráforrasztani a portból kijövő madzagokat /D0-D7/. A négyzet alakú pöttyel az egyes lábat jelöltem. Ezenkívül megjelöltem a nyolcas, illetve a kilences lábat. A tápfeszültséget vehetitek a gépből, de készíthettek, vagy vehettek tápegységet is.

Ha a tápfeszültséget a gépből akarjátok venni, akkor azt a legegyszerűbben a billentyűzetcsatlakozónál érhetitek el. Ilyenkor használhatjátok a párhuzamos port GND-jét. Ha a feszültséget tápegységről szeditek le, akkor közösítenetek kell a tápegység és a gép földjét, mert nem lenne közös a nulla szint.

Vigyázzatok a tápegységgel, csak jó minőségűt használjatok! EZ KOMOLY! Sokat kutyulhat a gépben egy rosszul kivitelezett táp. A covox kimenetére ne kössetek közvetlenül hangszórót, mert max. 200-300 mW a teljesítménye és nem hallható jól a zene, meg nem is tesz jót az IC-nek a terhelés. Még egy kis segítség: Ne a GURU lapját használjátok furatsablonnak, mert nem arányos a rajz. Használjatok négyzethálós papírt és erre készítsétek el a furatsablont. Minden IC láb 2.5mm-re legyen egymástól. Sok sikert a gyártáshoz.

Alkatrészlista: Vagy az egyiket vedd meg, vagy a másikat. Zn426e (IC), 390Ohm (ellenállás), 4.7uF, 10uF (kondenzátor), párhuzamos portcsatlakozó. Elektrolitkondezátorokat használj! DAC 0800, DAC 0801, DAC 0803 (IC) /a három közül valamelyik/, 2db. 5kOhm(ellenállás), 2db. 0.1uF, 10uF, 0.01uF (kondenzátor), párhuzamos portcsatlakozó. Csak a 10uF-os kondenzátor legyen elektrolit, a többi kerámiakondi.

A párhuzamos port lábkiosztása: 2.láb - 9.láb - D0 - D7, 25.láb - GND

Mark J Cox írását használtam fel.



Molnár Károly



Hello mindenkinek!

Szerencsére mindjárt a második (papír) számban formabontás következik a levelezésben. Most ugyanis nem lesznek olyan levelek, amiben azt olvashatjátok, hogy a GURU mennyire szuper, mennyire eszméletlenül jó és remekül eltalált, valamint, hogy végre megjelent egy olyan magazin, amiről hosszú évek óta álmodtatok.

Nem, nem, most ilyenek nem lesznek, de olyanok sem, amik az ellenkezőjét állítanák, igaz ugyan, hogy olyat úgysem raknék be az újságba (ez persze nem igaz). Egyébként is levélhiánnyal küszködtem a második szám megjelenése előtt. Az érkezett levelek nagy része az iránt érdeklődött, hogy nem méltóztatunk-e esetleg küldeni már egy GURU-t nekik, vagy ha azt nem, akkor legalább a pénzüket vissza, amit teljesen jóhiszeműen 'előfizetés' címen küldtek. Ezek a levelek azonban mind az első szám előtt érkeztek, és mindenkinek remek egyenválaszt küldtünk. Szerettem volna most olyan leveleket leközölni, amik véleményt nyilvánítanak az újságról, de tekintettel arra, hogy amikor ezeket a sorokat írom még az utcán sincs az első szám, meggondoltam magam... Csakhogy és de! Aznap, amikor az első darabokat megkaptuk a nyomdából, péntek volt. Ettől ugyan még lehetnek olyanok, akik most nem üvöltöttek fel a gyönyörűségtől, de nekik van egy jó hírem: a péntek teljesen rokonértelmű szava a 'Csoki'-nak.

Ha még most is van, aki nem kapizsgálja a dolgot, annak le is írom ide (figyelj!): a Csokonai Művelődési Házban a friss és még ropogós GURU-t előre gondosan kitervelt módon árusítottuk. Most persze jogos a kérdés, hogy 'naésakkormivanaztán'? Szóval arról van itt szó kérem, hogy az első papír (inkább így helyes, hogy PAPÍR) GURU ünnepélyes megjelenése alkalmából egy gyors közvéleménykutatást tartottunk az első szerencsés vásárlók között. Ennek az eredményét kívánjuk most nyilvánosságra hozni. Mindjárt itt az elején meg kell jegyeznem, hogy a megkérdezettek igen pozitívan álltak hozzá a témához, és ezért nagy köszönet jár nekik. (Később elgondolkoztam azon, hogy ez nem azért volt-e, mert a Főgurunál egy méretes buzogány, nálam pedig egy jóképű kétkezes kard volt, de arra a következtetésre jutottam, hogy ez tulajdonképpen senkit sem befolyásolhatott).

Az első és egyik legkényesebb kérdés az ár volt. Nagy szikla esett le a szívünkről, amikor kiderült, hogy tulajdonképpen mindenki elfogadhatónak tartja (de érdekes módon senki sem kevesellte). Indoklásként mindenki azt nyilatkozta, hogy más újságokhoz képest körülbelül másfélszeres áron kétszer annyi információt kapnak. Egy úriember szerint a fekete-fehér oldalakat nem kéne ugyanolyan fényes papírra nyomtatni mint a szineseket és így talán lehetne csökkenteni az árat. Igaza van! Nem is ilyenre volt tervezve ezért az árért. Bár most, hogy jobban megnézem az újságot, tulajdonképpen jó az, hogy minden oldal ugyanolyan papíron van. Következő kérdésünk az újság külalakjára és a design-ra vonatkozott. Hát bizony itt sincs miért szégyenkezni. Általános vélemény volt, hogy alaposan megtervezett az újság és eléggé megnyerő a külseje. A színes oldalak minőségét is jónak találta az emberek nagyobbik része, a kisebbik rész is csak néhány oldalt talált kissé fakónak. Egyetlen szakértő volt csak, aki szerint a színrebontás úgymond 'nem igazán jó', de nem keseredtünk nagyon el, mert hiszünk a régi közmondásban, miszerint egy szakértő véleménye nem rontja le sokkal az újság minőségét. Egyébként tényleg el kell ismerni, hogy néhol valóban 'hasonlítanak a színek az eredetire'. A megjelent képek minőségére azonban szinte



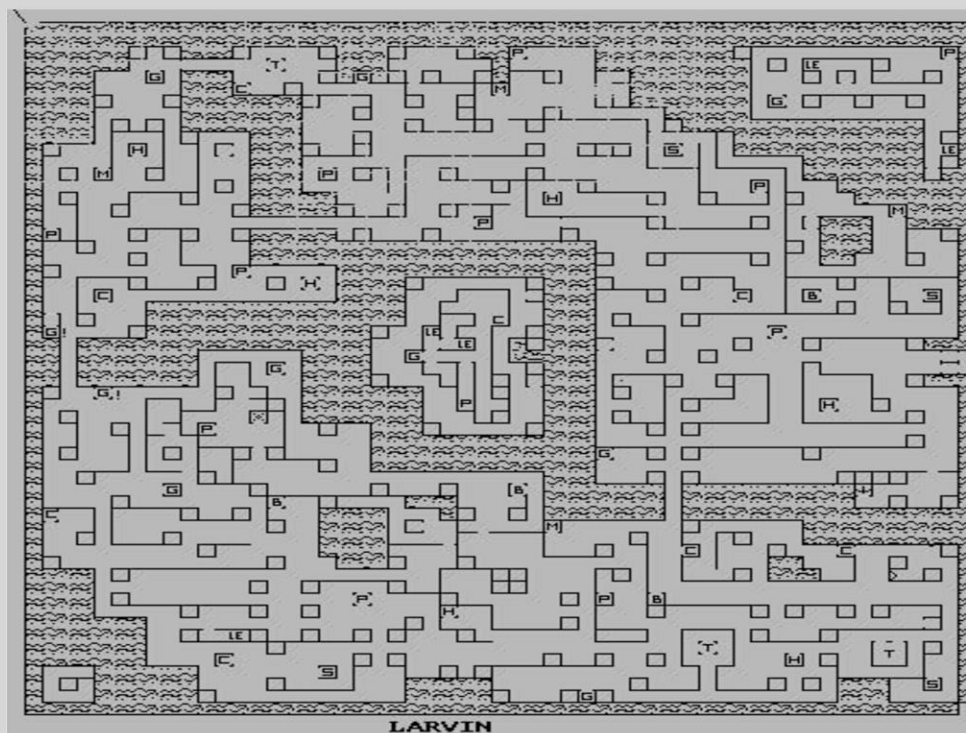
senki sem panaszkodott (a színkérdés a továbbiakban elfelejtve!). Volt olyan, aki nem hitte el, hogy a Mágikus Lapokon szereplő kis műremekek Amiga grafikák, de aztán mégis sikerült meggyőzni. Az újság egyetlen óriási szarvashibáját persze mindenki egyből észrevette (igen az! a 'Now You Can Im'), de felvilágosítottuk őket, hogy ez tulajdonképpen az első szám jól eldugott rejtvénye. Kár, hogy ezt mi sem hittük el. Az újság tartalmára vonatkozó kérdés sem maradhatott ki. Nem is maradt. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy túl sok időt nem hagytunk olvasgatni senkinek, szinte rögtön támadtunk, de azért már mindenki legalább egyszer végig tudta lapozni az újságot. Büszkén jelenthetjük, hogy általános megelégedést váltott ki mindenkiből. Leginkább annak a véleménynek örültünk, ami így hangzott: sokoldalú. Mi is annak készítjük, nem véletlenül hívjuk Magazinnak az újságot. Kíváncsiak voltunk arra is, hogy mi a vélemény arról, hogy egy alapvetően számítógépes témával foglalkozó újságban olyan cikkek is megjelennek, aminek az égvilágon ahoz semmi köze (ilyen például a Külvilág). Itt is csak felsőfokon pozitív véleményeket hallottunk, és ennek tényleg nagyon örülünk. Jóllehet, a lemez GURU idején is volt minden az újságban, így az Amigások jól tudták, hogy mire készüljenek, de a PC-s és Ataris tábor is túlélte az első sokkot. Apropó PC és Atari!

Természetesen kiemelt érdeklődést tanusítottunk irántuk. Mint azt mindenki jól tudja (vagy ha nem, majd most megtudja), a GURU főképpen az Amiga körül mozog, és első pillantásra úgy tűnhet, hogy elég kis rész van átengedve a másik két típusnak. Második pillantásra azonban egészen nyilvánvaló lehet mindenkinek, hogy ennél azért sokkal több információt kap mindenki. Elég csak a játékokra gondolni, hiszen manapság szinte mindegyik elkészül Amiga, PC és Atari változatban, így ezek leírását mindenki hasznosíthatja. De hasznos lehet mindenkinek a Ray-tracing, a Hírek, a Külvilág és még sok minden más ami most éppen nem jut az eszembe. Ha már így szóba került a Ray-tracing, feltétlenül meg kell említeni, hogy ezt bizony mindenki nagyon jónak találta! Ez egyébként nem volt túl váratlan, hiszen a megjelenő cikkek közül éppen ez az egyik olyan, ahol az információk mellett a képek varázsa rögtön elbűvöli a gyanútlan szemlélődőt. A cikk szerzője (Gaborca) az újságban fenntartott kétthárom oldalt az Imagine Bibliájának szánja, így tehát mindenki biztos lehet benne, hogy minőségileg fogjuk követni a sugarakat. Röviden körülbelül ennyiben lehetett összefoglalni első közvéleménykutatásunk eredményét. Mint az a fenti sorokból kitűnik, az első benyomások alapján a lapról alkotott vélemény igen jónak mondható. Bízunk benne, hogy Tisztelt Olvasóink nagy részének is ez a véleménye.

Ha valakinek építő jellegű javaslata van vagy bírálni kívánja a munkánkat, egészen nyugodtan ragadjon tollat vagy szövegszerkesztőt és írja meg véleményét. Ez nagyon fontos, hiszen mi olyan újságot szeretnénk készíteni, ami mindenkinek (vagy majdnem mindenkinek) tetszik, de visszajelzések nélkül csak a saját orrunk után tudunk haladni, és az nem biztos, hogy mindig jó. Kéne még valami záró mondatokat idevésni a végére, de most nem jut semmi sem az eszembe (nem túl ritka pillanat). Legfeljebb még annyit szeretnék hozzátenni, hogy mi is tudjuk, hogy az öndicséret kissé több, mint szagos, de nem is annak szántam ezt az írást. Akár elhiszed, akár nem, a fenti véleményeket valóban nem mi találtuk ki önmagunk megnyugtatására és éljenzésére. Abból ugyanis (és ez nem túl nagy titok) nem lehet megélni. Még valami. Most nyári szünet következik, de az élet azért nem áll meg. Sőt! Találkozzunk mondjuk Parádon, és mondd el véleményedet személyesen! Feltétlenül számítunk Rád is! Mielőtt elfelejtenénem! Nem fogjátok megúszni ezt a rovatot a következő számban sem! Nem tudom még, hogy akkor mit fogok művelni 'Levelezés' fedőnév alatt, de találkozunk még ezen az oldalon.

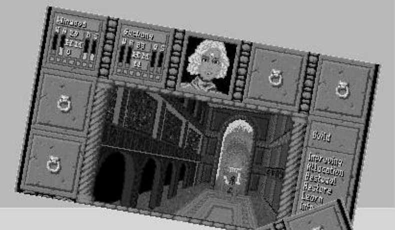
Brazil

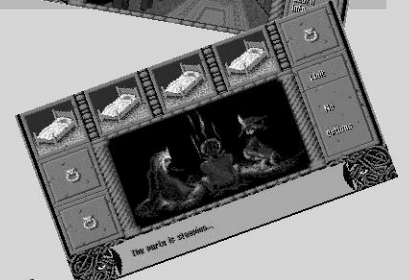
Fate Gates of Dawn

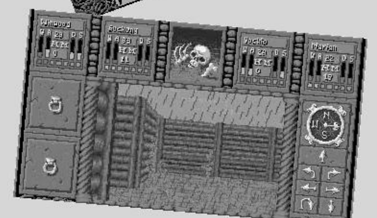


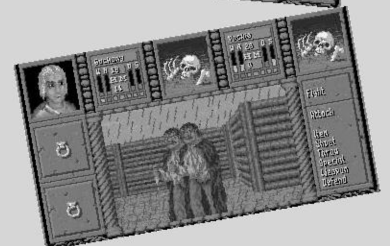
S shop
B bank
T train station
H hotel
M shmity
G Guild
C Capelle
P Pub, tavern
♥ ön itt áll !

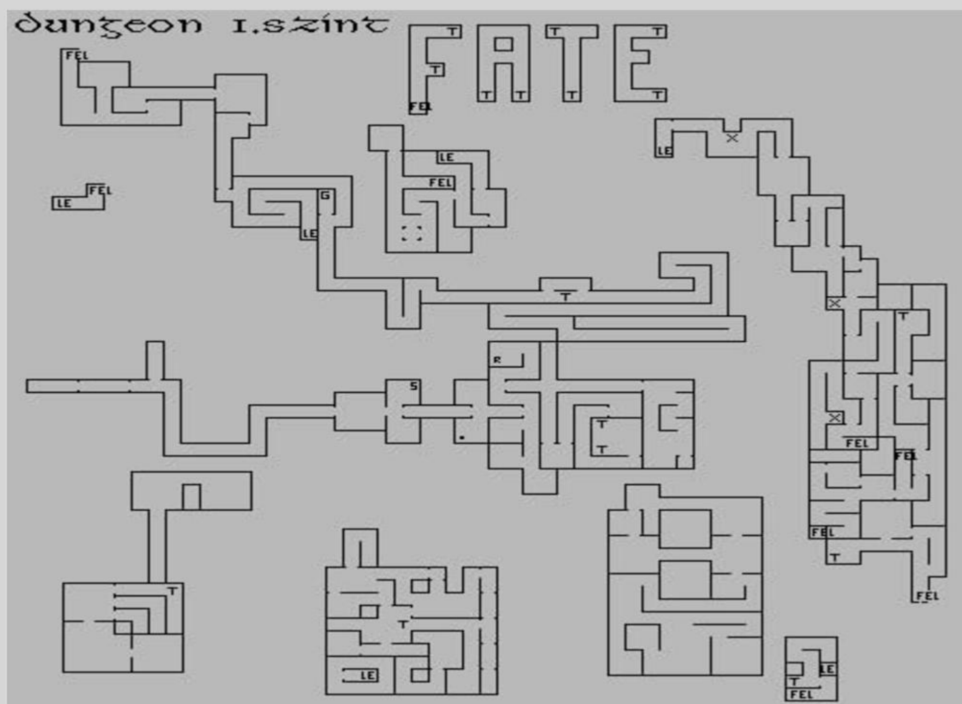
North

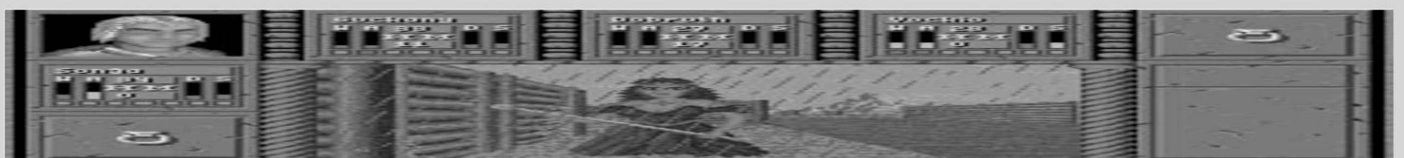


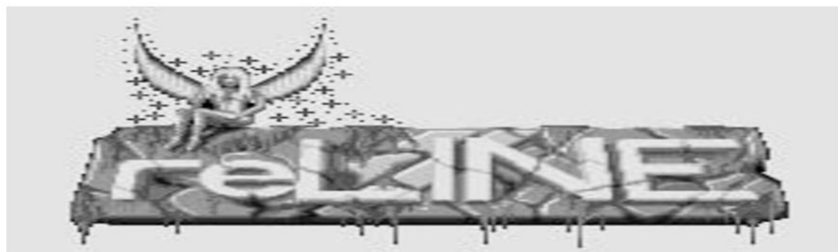


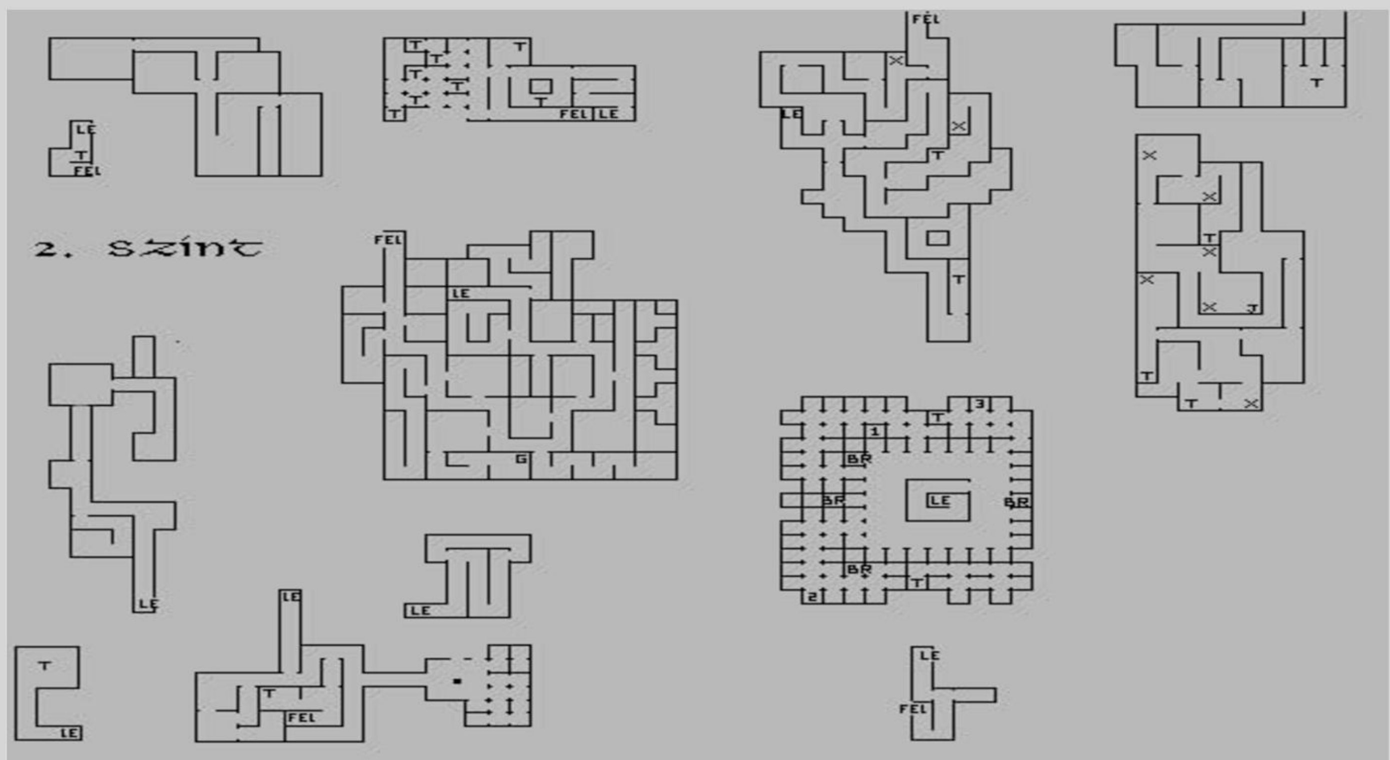


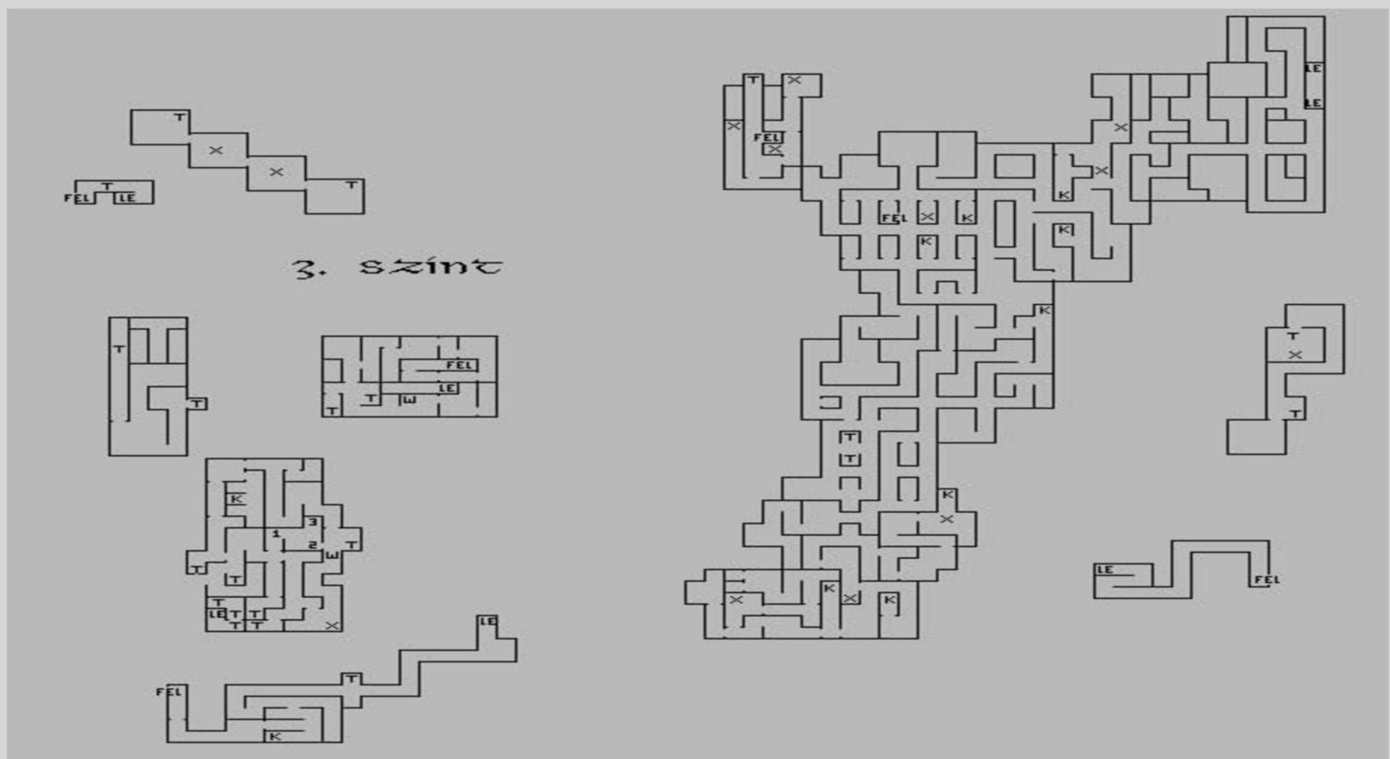












Fate Gates of Dawn

Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek. Bp. 1399. Pf. 701/ 765.

Eladó AMIGA 500-as, 1.2, 2 Mb rambővítés-sel kitűnő állapotban, esetleg külön-külön is.
Tel.: 1888-861

Eladó VXL 68030/68882 (25 Mhz) turbokártya (65.000.-)
Tel.: 1-831-573 (éjjel,délelőtt)

Megalakult a " Magyar AMOS Club " !!!
Ha érdekel a téma Te is csatlakozhatsz! Segítség kezdő felhasználóknak. "AMOS" jeligére a szerkesztőségbe.

Public Domain, Shareware !
Minden mennyiségben!

A "Fish-disk"-ek teljes kínálata!
Teljes lista a GURU lemezújság 9. 11. számában.
A lemezek ára: 120 Ft + posta költség.
Megrendelhető: Bp. 1399 Pf. 701/ 756.

A GURU Team újdonsága :
Játékötleteket, illetve kész játékokat (AMIGA,PC) keresünk külföldi forgalmazás céljából. Ötletek esetén a kidolgozás közös tevékenység formájában is történhet. Grafikusokat, zenészeket szívesen szervezünk, közvetítünk. Ne bízd a programodat a véletlenre!
A GURU Team a szerkesztőség címén várja a jelentkezést.

Kedves GURU olvasó!

Mint azt már az előző számban is olvashattad, egy nagy buli készül Budapesten, a Szabó Pál Művelődési Házban (Bp. 1145 Thököly út 164.). A pontos időpont is tisztázódott. Augusztus 29-én reggel 8-kor kezdődik, és 30-án este 8-kor végződik. A program: Előadások az Amigáról és a 64-ről. (Software- Hardware). 29-én este élő koncert. 30-án szabad másolás és másnaposság kiheverése. Alvási lehetőséget korlátozott számban tudunk biztosítani! Hálózsákot hozzatok! Büfé, valamint tisztálkodási lehetőség az épületben (ABC a közelben!). Mindenkit sok szeretettel vár a rendezőség!

A Demologiában bemutatott valamint sok egyéb demo, slideshow, music disc és lemezújság beszerezhető (egyelőre kizárólag Amigára.)

SCOOPEX MO.
Pf: 701/103 1399 Budapest

A lemezes tájékoztatóhoz szükséges: válaszboríték, bélyeg valamint 1 db 3½-es lemez.



MÁGIKUS LAPOK

Az előző számban elkezdtük egy karakterlap kitöltésének ismertetését. Ott elmagyaráztuk a hat alaptulajdonságot de, hogy mi határozza meg ezek értékét arra most derítünk fényt. A szerencse, mint legfőbb közreműködő, hatféle kockadobási módszeren keresztül érvényesül. A dobásoknak természetesen megvannak a sajátos jellemzőik. Ezeket szeretnénk most ismertetni.

A három hatoldalú kockával kidobott tulajdonságok értéke 3-tól 18-ig terjedhet. Kivételt képez a hatodik módszer, ahol a terjedelem 8-tól 18-ig tart.
A módszerek ismertetése előtt pár szó az értékekről. Mivel 3 kocka esetén a minimum érték 3, ez már komoly gondot okozhat karakterünk valamely alaptulajdonságában. A 3 és 7 közötti érték, mind a hat tulajdonságnál valami negatívum, míg egy 7-es tulajdonság már csak enyhe gyengeséget jelent a kiválasztott tulajdonságban. Az alacsony érték következménye csak akkor kiemelten rossz, amikor pont arra a tulajdonságra kerül a 7-es vagy az ennél gyengébb érték, amely a játékos által kedvelt osztály meghatározója. Így a karakter nem lehet annak az osztálynak tagja, melynek ezen tulajdonság értékével nem felel meg. Például egy ember karakternél a 6-os karizma és 5-ös bölcsesség jelentheti azt, hogy másokkal való találkozás közben gyakran mérlegelés nélkül hangot ad véleményének, beleszól mások társalgásába stb. Így nem alakít ki magáról kedvező képet. A 8-tól 12-ig terjedő tulajdonságérték átlagosnak tekinthető, persze leginkább az embernél, hiszen néhány istennek és természet formálta fajnak a minimum tulajdonságai tartoznak ebbe a kategóriába. A törpök és félszerzetek testi egészség minimuma és a tündék intelligenciája, karizmája talán jó összehasonlítási alap. A legkehesebb embernek 3-as, míg a törpök között a leggyatrábbnak 12-es egészsége lehet. A 13-tól 18-ig terjedő tulajdonságok olyan magas értékek, amelyekre szívesen mutogatnak a játékosok ha karakterük lapján ilyen található. Ezek kisebb (kellemes) vagy nagyobb (brutális) bónuszokat jelentenek a saját területükön. Példa: egy harcost akinek 15-ös az ügyessége nehezebb a fürgesége miatt eltalálni, mint egy 9-es ügyességű, de pajzsot használó, ugyanúgy felpáncélozott társát. Persze a fürgébb, ha pajzsot is használna tovább növelhetné a védettségét vele. A 19-es tulajdonság rendkívül ritka.
Vajon, hogy jöhet ki ez az érték, ha a dobásokkal előállítható legnagyobb szám a 18? Úgy, hogy az embertől eltérő, istenek és természet alkotta fajok sajátos alaptulajdonságokkal rendelkeznek. Ez megmutatkozik abban, hogy a játszható fajoknak vannak maximum és minimum alaptulajdonsághatáraik, így az ezeken belül eső, kockákkal kidobott értékekre módosítókat számolhatunk. Ha egy dobásérték kívül esik egy adott faj tulajdonsághatárain, a



karakter nem lehet az adott faj tagja. De ha megfelelnek az értékek, akkor lehet az említett módosítókkal megváltoztatni ezeket és beírni a végeredményeket. Ha a módosítástól esne ki egy tulajdonság a számítást utólag végezzük el. A határokat és módosítókat tartalmazó táblázatok a Player's Handbook 20-as oldalán találhatók. Például a hivatalos módszerű kockadobások eredménye a következő lehet:

-erő:13,
-intelligencia: 7,
-bölcsesség:14,
-ügyesség:18,
-egészség:18,
-karizma: 3

A játékos tünde vagy törp karaktert szeretne. Megkezdi a táblázattal való összehasonlítást.
Ami *-al jelölt az megfelel az adott fajnak.

DOBÁS	TÖRP	MIN	MAX	TÜNDE	MIN	MAX
ERŐ:13	ERŐ:	8	* 18	ERŐ:	3	* 18
INT : 7	INT :	3	* 18	INT :	8	18
BÖL: 14	BÖL:	3	* 18	BÖL:	3	* 18
ÜGY:18	ÜGY:	3	17	ÜGY:	6	* 18
EGÉ:18	EGÉ:	11	* 18	EGÉ:	7	* 18
KAR: 3	KAR:	3	* 17	KAR:	8	18
MÓDOSÍTÓK:	+1EGÉ, -1KAR			+1ÜGY, -1EGÉ		

Az összehasonlítás eredménye nagy arcraesés, a karakter a kidobott értékekkel törpnek túl ügyes, tündének túl lassú észjárású és visszataszító küllemű. Ha azonban az ügyessége 3 és 17 között volna pl: 17, akkor megfelelne a törpökhöz megadott határoknak és mint törp a tulajdonságai a következőképpen változnának:

ERŐ:13,
INT: 7,
BÖL:14,
ÜGY:17,
EGÉ:19,
KAR: 2.

Ha az intelligenciája 9, a vonzereje 12 lenne, akkor lehetne tünde a következő tulajdonságokkal:

ERŐ:13,
INT:9,
BÖL:14,
ÜGY:19,
EGÉ:17,
VON:12.

Amit egyszer már kidobott a játékos, az szent. Így szegény játékosunk kénytelen valami más fajt, például embert választatni. Aki eljutott idáig a "pár szó a tulajdonságokról" után az fújja ki magát, pihenjen egy kicsit (1/4 óra) majd olvassa át még-egyszer. Most következik, amiről a cikk szól, a tulajdonságok dobási módszerei.

A véletlenszámgenerálásra való hivatkozásokhoz van egy elterjedt kód, mivel ehhez különböző oldalszámú "kockákat" használnak, az egyszerűség kedvéért nevezzük mi is annak a 4, 6, 8, 10, 12, 20, és 100 oldalúakat egyaránt. Ha a kód fix értékkel kezdődik, egyszerűen leírják azt, majd a megfelelő alapművelet jele után folytatják a további véletlen és fix értékekkel. A véletlen értékekre megadott számú és oldalú kocka dobásával hivatkoznak, először kiírják, hogy hány darabbal, utána egy kis d-betű következik (az angol "dice"-kocka szó rövidítése) és végül az oldalszám. Így a fix és "d"-s értékekkel, amelyek között általában összeadás vagy más művelet áll, kellő rövidséggel lehet véletlen adatokat létrehozni, példa: 2d4= 2 darab 4 oldalúval való dobásra hivatkozás, mivel a kockák oldalai 1-től az oldalszámukig vannak jelölve, így a 2d4-eldobás eredménye 2-től 8-ig terjedhet. Az 1d8+1 egy 8 oldalúval dobott érték plusz 1, azaz 2-től 9-ig terjedhet.

A hivatalos

és be nem tartott mód a karakter alaptulajdonságainak kidobásaira (METHOD I.): Minden tulajdonságra egyszeri dobás 3d6-tal, így kell végighaladni sorban az erőn, intelligencián, bölcsességen, ügyességen, egészségen, vonzerőn. A módszer előnye, hogy tökéletesen egyenlő az esély minden értékre. Bár sokak szerint a legtöbb érték 9 és 12 között fordul elő, a legkülönbözőbb tulajdonságok kerülnek egymás mellé és aki ezzel a módszerrel dob magának 6 db 18-as értéket az büszkén állhatja társainak gyanakvó pillantásait is! Hátránya, hogy ha a tulajdonságok közé kerül is jó érték, a legrosszab helyre gyakran bekerül egy olyan is, ami nem teszi lehetővé az elképzelt faj és osztály elérését. Ilyenkor gyakran marad a választás, hogy embert indítson a játékos, a tulajdoságokra legkevésbé megkötött 4 alaposztály valamelyikével párosítva. Hiszen az ember tulajdonsághatára mindenben 3-tól 18 ami 3d6-tal mindíg kijön, a harcos, a tolvaj, a pap, a mágus alaposztályhoz csupán egy, a megfelelő tulajdonságon lévő 9-es érték kell. A 6 darab 18-as ellentéte, amikor olyan rossz az összes érték, hogy semmilyen osztályt nem lehet velük kiválasztani (az összes érték 9 alatt van), ilyenkor nincs más hátra, mint mégegyszer dobálni, az új értékek talán magasak vagy legalább átlagosak lesznek az elképzelt karakterfajtához. Nagy előnye e módszernek, hogy megtanítja a játékost örülni az átlagos értékeknek.

Alternatív

kockadobási mód (METHOD II.): minden tulajdonságra kétszeri dobás 3d6-tal, sorban, a játékos dönti el minden értékpárosnál, hogy melyiket választja (A jobbat!). Előnye a szabad választásnak, hogy nem tesz senkit szuperkarakterré, de a magas tulajdonságok aránya nem nő számottevően, viszont a kilátástalanul rossz értékek száma jelentősen csökken. A játékosnak örömet nyújt, hogy aktívan is beleavatkozhat a végeredmény kialakításába. Ennél a módszernél talán a tulajdonságok jobban kiegyensúlyozódnak az átlagos felé, valamint támogatja a játékos elképzelését arról, hogy milyen karakterrel játszana szivesen. Hátránya az, hogy minél inkább belekóstol valaki ebbe és az elkövetkező módokba, annál kevésbé hajlandó elfogadni előbb az alacsony, később a közepes értékeket.



Szabadon elosztható

értékek (METHOD III.): valahová följegyezzük a 3d6-tal kidobott 6 értéket, azt puff neki a próbálgatásnak, 21 lehetőségünk adódik arra, hogy ide vagy oda írjuk be a számokat. Előny, hogy ennél a módnál teljesen a játékos döntésén múlik, hogyan osztja el a dobásai értékét, könnyebb az elképzelések megvalósítása. Hátránya viszont, hogy a (leendő) játékos ezzel rengeteg időt pazarol, de a kilátástalan karakterek valószínűsége a hivatalos módhoz képest változatlan.

A bőség öröme

(METHOD IV.): Miután egy külön papíron vagy a karakterlap szélén fölsorakozott a 12 darab 3d6-tal dobott szám ismét a játékos dolga, hogy kiválasszon 6 darabot és elossza azokat a neki megfelelő sorrendben a hat alaptulajdonság között. Előnye az mint a METHOD II. & III-nak. Hátránya az ha front van, vagy napszúrás esetleg valami más, megeshet, hogy nem sikerül semmilyen karaktert kihozni. Magyarországon ez terjedt el legjobban.

Négy kocka

(METHOD V.): itt is hat értéket kell kidobni, mint a I.-es & a III.-asnál, aztán szabadon elosztani őket, akár a III.-asnál & a IV.-esnél, viszont itt a kockadobás menete különböző. A megszokott 3d6 helyett itt 4d6-al kell dobni, összeadásnál a 4 kocka közül a legkevesebbet mutatót ki kell hagyni és az így kapott értékkel kell foglalkozni. Előnye, hogy az így kapott értékekből szinte mindíg megvalósítható az elképzelt karakter, és az értékek magasak, 15 körüliek lesznek. Hátránya: túl sok a magas érték, és aki ezt használja lenézi az átlagos és a 16 alatti értékeket. A magyar játékosok találékonyabb része kitalált még 2 hozzátoldást.

#1: ha a kockák között valamelyik 1-est mutat, azt újra lehet dobni addig, amig nagyobbat nem dob.

#2: ha 4 6-ost vagy 1-est dobtál, azt számolhatod 19-nek. Így elérték, hogy a tulajdonságok 6-tól 19-ig terjedjenek.

Az utolsó

A Player's Handbook-ban szereplő módszer (METHOD VI.): minden tulajdonsághoz hozzárendelünk egy 8-as alapértéket, dobunk 7 számot 1d6-al és feljegyezzük, ezután a lehetőségek próbálgatása helyett célirányosan kezdjünk hozzá megálmodott karakterünk elkészítéséhez. Először minden tulajdonságot legalább a faji minimumig meg kell növelni, de ennél a módszernél egy aranyszabályra oda kell figyelni: egy kockán dobott értéket egy tulajdonsághoz csak egészben adhatjuk hozzá, nem oszthatjuk fel az egyes kockákon dobott pontokat. Viszont a tulajdonságainkhoz akárhány kocka értékét hozzárendelhetjük egészben, mind a 7-et például egyhez, de sosem emelhetjük egy tulajdonságunk értéket a faji maximum fölé, és a maximumra is csak úgy ha a hozzáadott kockák ér-

tékéből pont elérjük azt. Előnye: egy haladó játékos könnyen tudja kezelni a faji és osztály adatok ismeretében, ezt a módszert erre tervezték! Magas tulajdonságot könnyen elérhetünk vele, de nem ez a célja. Hátránya: a tulajdonságok mind átlagosak és afölöttiek, nem kezdő játékosnak való. A módszerek, tulajdonságtáblázatok és az osztályadatok a Player's Handbook első 3 fejezetében vannak, a fajok bő leírásával együtt.

Eddig meghatároztuk azt, hogyan lehet kidobni a karakter tulajdonságait és ezek hogyan befolyásolják a karakter személyiségét. Remélhetőleg az eddigiekből az is kitűnt, hogy a szerepjáték akkor igazán élvezetes, ha a játékos egy személyiséget játszik ki, ami részben függ a kidobott értékektől, de részben függ a saját találékonyságától és kreativitásától. Egy első szintű kalandort többféleképpen is neki indíthatunk a kalandozásainak: a legelterjedtebb a "zöldfülű". Ez a karakter naív és tudatlan, hisz nem rendelkezik tapasztalattal, nincsenek negatív élményei. Ezt a játékostársai kihasználhatják, hátrányai adódhatnak jóhiszeműsége miatt. A legtöbb induló karakter nem árt, ha nem játssza meg a 'dörzsölt' fickót. Más karakter felvállalhatja a "mókamester" vagy a békítő szerepét a csapatban, ami annyit tesz, hogy minden ellentétet megpróbál elütni valami tréfával. Ilyen beállítottság például jól "áll" egy tolvajnak. A lehetőségek végtelenek. Karakterünk személyiségének színesítésében nagy szerepet vállalhat a D.M. azzal, hogy kialakítja karakterünk "hátterét", azaz az előéletét. Ez összekapcsolódhat azzal, hogy a D.M. magyarázatot ad a karakterünk alaptulajdonságaira, esetleg a társadalomban addig elfoglalt szerepére. Karakterünk kalandozása során nem csak a pozitív tapasztalatokra emlékezik, hanem a negatív tapasztalatai is befolyásolhatják az érzelmeit. Pl. Vakramdan egy csapatban kalandzott Dalamárral addig, amíg Dalamárt meg nem csípte egy kigyó. Dalamár ettől majdnem meghalt. Vakramdan valószínűleg még 6-os szintű kalandorként is félni fog a kígyóktól, de legalábbis tartani, ha az élménye megrázó volt. Sokan úgy játszanak, hogy mindegy, csak már agyon lehessen vágni valakit. Gyilok, cselszövevény, ármány és árulás. Ilyen egy igazi kalandozó élete. A karakter személyiségét meghatározhatja a fajtája is. Bár láttam már mogorva dwarfot és szűkszavú elfet is. Ázért általában a játékos, ha jól játssza ki a karaktert, folyamatosan változtathatja hangulatát és viselkedését. Karaktereink lehetnek életszerűbbek azzal, hogy figyelve a szituációkat, némi gondolkodás után megtett döntéseink a karakternek egy következetes személyiséget alakítanak ki. Csak azoknak ajánlom a titokzatoskodást, vagy a teljesen nyíltszívű viselkedést, akik nem féltik karakterük egészségét. Lássunk ma is egy konkrét példát: Új játékos érkezett csapatunkba. A mesélő és az újonc elvonulnak egy csendes zugba, néhány kocka, egy karakterlap és az elengedhetetlen Player's Handbook társaságában. A leghelyesebb, ha egy másik szobába, a kíváncsi szeméktől és fülektől védett helyre telepszenek. Addig a többiek az elmúlt kalandok eseményeit tárgyalják. Mit is hibázhattunk, mi az amit máshogy kellene tennünk egy új kaland folyamán stb. Természetesen nem ismétlődnek meg a kalandok és a szituációk, az új kalandok új veszélyeket rejtegetnek.



Az új játékos közben félrevonulva a DM-el megtárgyalja a karakterét. Ha a játékos már előre elképzelt magának egy megfelelő karaktert, a METHOD VI.-ot használja. Nem árt a DM-el is közölni a tervezett fajtát és foglalkozást, mivel lehetséges, hogy a DM jó tanácsokkal is tud szolgálni. pl. nem biztos, hogy 6 db első szintű mágus karakter minden modult (így nevezzük ezekután a kalandot, vagyis azt a történetet, amit csak a mesélő ismer teljes egészében. Ha más is ismeri már a modult, betyárbecsület megemlíteni ezt a DM-nek.) végig tud csinálni. Más modulokban egy bizonyos foglalkozásfajta lehet kizáró ok. Tegyük fel, a karakter egy elf tolvaj lenne. A dobott értékek: 4,3,2,2,6,5,2. A játékos felírja a 6 alaptulajdonságot, mindegyik alapértéke 8. Ehhez oszthatja el a kidobott értékeket.

	alap	dobott	faji	végső
Erő:	8	+5 +3		16
Intelligencia:	8	+2		10
Bölcsesség:	8			8
Ügyesség:	8	+6 +2	+1	17
Egészség:	8	+2	-1	9
Karizma:	8	+4		12

Így sikerült egy elég kellemes karaktert összehozni, ahol a lemagasabb értéket az ügyesség kapta meg: ez a legfontosabb tulajdonsága egy tolvajnak. (Természetesen ebben is kikérhetjük a DM véleményét, hogy az indított karakternek milyen alaptulajdonságát növeljük, ami a leghasznosabb a számára). Az erő több szituációban is jól jön, és a karizma sem hátránya a tolvajnak. Ezek, véleményem szerint jól elosztott értékek, a tolvaj tudásához még módosító százalékokat kap, mivel elf karaktert választott (módosítók a P.H. 39-ik oldalán).

Zsebmetszéshez (Pick Pocckets) +5%, Zárnyitáshoz (Open Locks)-5%,
Csendesmozgáshoz (Move Silently) +5%, Árnyékban (r)ejtőzéshez +10%,
Hang Kiderítéshez (Detect Noise) +5%.

Még a karakter felírhat módosítókat, a 17-es ügyessége miatt (Táblázat Player's Handbook 39-old.).
Zsebmetszés, Csendesmozgás, Rejtőzködés +5-5%, Zárnyitás +10%.

Hogy miért jönnek a faji módosítók az alapértékekhez, azt akkor tudhatjuk meg, amikor átolvassuk az Elf faji leírását. De úgy érzem a következő számra is hagyni kell egy kis témát, így mindenkinek sok kalandban bővelkedő nyarat kíván:

Hoild, Shy és Masell

Legutóbb adós maradtam az Aztec C grep-jére vonatkozó eltérésekkel. A legfontosabb, hogy az opciók mások:

-c csak a keresésnek megfelelő file nevét és a sorszámot írja ki.

-f kis és nagy betű azonos (Lattice -$ opció).

-l csak a file-ok nevét írja ki (Lattice -f opció).

-n sorszámozás bekapcsolása (A Lattice -n opció ellentéte).

-v a keresésnek nem megfelelő sorok kiírása.

A pattern speciális karakterei azonosak, azzal a korlátozással, hogy a + nem speciális karakter.

Diff
(differetial file comparator)

diff [options] newfile oldfile

Ez a program arra szolgál, hogy összehasonlíthassunk két szövegfile-t és az eltéréseket jól áttekinthető formában jeleníthesük meg. Az összehasonlításhoz Paul Heckel által 1978-ban publikált algoritmust használja. (Mely algoritmust a Lattice dokumentáció ismertet is, de ennek ismertetése túllépné a rovat terjedelmét.)

Az alábbi opciók értelmezettek (Latticenél):

-ofile A különbségek a file nevű file-ba lesznek kiírva.

-lnumber Két belső táblázat méretét állítja be, melyeket a file-ok sorainak tárolása során használ fel. A táblázatok mérete alapértelmezésben 1000 sor. Ezt az értéket 1000-nél több sorból álló file-ok esetén növelni kell. Rövidebb file-ok és kevés memória esetén célszerű csökkenteni.

-p a nem kiírható karakterek kiszűrése az összehasonlításból.

-w Ennek az opciónak a hatására a space és tab karakterek azonosak lesznek és a darabszámuk sem lesz figyelembe véve. Az opció alkalmazásánál több memóriát igényel az összehasonlítás, mert minden sorból tárolni kell az eredeti és az összehasonlításhoz feldolgozott változatot is.

-e Az kimeneti file formátuma olyan lesz, amely közvetlenül feldolgozható az LSE-vel (Lattice Screen Editor).

-bsize Az I/O buffer mérete állítható be, mely alapértelmezésben 4K.

Az Aztec C-hez adott diff-nél csak egy opció létezik, a -b, mely a Lattice -w opciójának felel meg. Másik eltérés, hogy a két file-név paraméter szerepe fel van cserélve, azaz a régebbi változatot célszerű elsőnek megadni. Egyébként mindenkinek a Lattice változat használatát javaslom, mert az Aztec változat gyakorlatilag használhatatlan. Ez abban is jelentkezik, hogy gyakran hibajelzéssel fejezi be a működését.

A további segédprogramok közül legjelentősebb a make, melynek segítségével egyszerűsíthetjük több forrásfile-ból álló programunk fordítását. Ennek segítségével megoldható, hogy csak a változtatott részek kerüljenek újrafordításra. Némileg hasonló funkciót lát el a Lattice C fordító -M opciója, de nem ellenőrzi az include file-okat, míg a make-nél az azoktól való függés is megadható. A Lattice segédprogramok között lmk néven szerepel. A make paraméterezése:

make [-n] [-f makefile] [-a] [macro=str] [name1] [name2 ...]

A file-ok közti kapcsolatot a makefile nevű file-nak kell tartalmaznia. A -f opcióval ez módosítható. A -n opció hatására csak a fordításhoz szükséges parancsok íródnak ki, tényleges végrehajtásuk nem történik meg. A -a opcióval a teljes újrafordítás érhető el, akár szükséges volna, akár nem. Az = jel segítségével itt is definiálhatunk macrokat. A nevek a létrehozandó futtatható file-t azonosítják, ha több futatható file függéseit tároljuk egy makefile-ban és nem akarjuk mindegyiket létrehozni. A Lattice lmk opciói hasonlóak, de sokkal több van belőlük. Bármikor kiírathatóak az lmk -h parancs segítségével. Egy példa arra, hogy milyen is egy makefile.

```
prog: prog.o sub1.o sub2.o
        ln -o prog prog.o sub1.o sub2.o -lc
prog.o: prog.c defs.h
        cc prog.c
sub1.o: sub1.c defs.h
        cc sub1.c
sub2.o: sub2.c defs.h
        cc sub2.c
```

Szerencsére még ennyit sem kell tartalmaznia, mert vannak ún. beépített szabályok melyek meghatározzák, hogy melyik programmal történjen a fordítás. Ilyen szabályok, Aztec C-nél, hogy a .c kiterjesztésű file-t .o kiterjesztésűvé a cc C fordítóval, a .asm kiterjesztésű file-t .o kiterjesztésűvé az as assemblerrel lehet lefordítani. Ezért a fenti példa egyszerűen így is írható:

```
prog: prog.o sub1.o sub2.o
        ln -o prog prog.o sub1.o sub2.o -lc
prog.o sub1.o sub2.o: defs.h
```

Megnézve az új változatot, feltűnik, hogy még mindig sokszor kellett ugyanazt a felsorolást leírni. Ezen is segít a macro-k alkalmazásának lehetősége:

```
OBJECTS = prog.o sub1.o sub2.o
prog: $(OBJECTS)
$(OBJECTS): defs.h
```

Van két olyan macro is, mely mindig alkalmazásra kerül, ha a két beépített szabály lett alkalmazva. Ezek a CFLAGS és az AFLAGS melyek a fordító opcióit tartalmazzák. Ezek alapértelmezése az üres string, azaz semmilyen opció sincs megadva. Lehetőség van további szabályok megadására is, ha más kiterjesztésű file-okkal dolgozunk. Példaképpen megadom a két beépített szabályt:

```
.c.o:
        cc $(CFLAGS) -o $@ $*.c
.asm.o:
        as $(AFLAGS) -o $@ $*.asm
```

Ezekben a definiciókban szerepel néhány további macro is. A $* a forrásfile nevét jelenti, a $@ pedig a célfile nevét. Dollárjel emiatt $$ formájában adható meg. Ezek a macrok csak parancsot megadó sorban alkalmazhatók, függőséget megadóban nem.
Még néhány fontos tudnivaló maradt még. Megjegyzés sort a # jellel kell kezdeni. A sor folytatható a \ jel segítségével a következő sorban is (hasonlóan a C nyelvi folytatáshoz).

(JOCO)

HÍREK

Új Amiga modellek

A következő információ nem hivatalos (Commodore) forrásból érkezett, hanem a Usenet hálózatról, de úgy gondolom sokak érdeklődésére tarthat számot, így megkockáztatjuk a közlését.

AMIGASTATION

Sokáig vártunk az új Amiga 4000-re és most itt vannak az első hírek róla! Három új gép jelenik meg a 4000-es kategórián belül: az A4300, A4200 és az A4100. Mind a három gépben közös a 25Mhz-es 68040-es CPU, 32 bites SCSI-2 WD vezérlő, ECS (Enhanced Chip Set), 1.76 Mbyte kapacitású HD floppy meghajtó, Video de-interlacer, és az alaplapon 32 MByte-ig bővíthető Fast RAM. Mindhárom gépben továbbfejlesztett hanggenerátor található: dual channel 8 bites mód 44Khz-es frekvenciáig, és single channel 16 bites mód 22Khz frekvenciáig. A gép megvásárlásakor kérhetjük az AmigaDOS mellett a UNIX operációs rendszert is (UNIX System 5 release 4), valamint Ethernet hálózati csatolókártyát. Az A3000-esben található FAST slotnak is van megfelelője az A4x00-ban ide külső cache memóriakártyát helyezhetünk, amely 20-30%-os gyorsulást eredményez.

A hírek nem szólnak arról, hogy az A4x00-ás gépek új grafikus üzemmódokkal rendelkeznének, viszont alapkiépítésben is a géphez tartozik egy új grafikus kártya, amelyről egyelőre annyit lehet tudni, hogy max. felbontása 1280x1024 pixel 256 színnel, 24 bites palettából. A kártyán található video RAM bővítése után 24 bites módban 16.8 millió színnel dolgozhatunk. Az adatok gyors mozgatásáról egy grafikus kooprocesszor gondoskodik. A kártya a bővítőhelyek közül egyet foglal el.

A csúcsmodell A4300-as torony házban foglal helyet (csakúgy mint az A3000T), 2 MB chip ram, 8 MB fast ram, 330MB Winchester, öt 32 bites bővítőhely található benne, amelyből egyet elfogal a grafikus kártya. Négy 3½-es és kettő 5¼-es egység számára van hely a házban.

A 4200-as "pizza stílusú" házban foglal helyet. Ez egy új irányzat, amelyet leginkább a munkaállomás kategóriánál figyelhetünk meg: a ház rendkívül alacsony, dísztelen négyzet alapú hasáb. Nevét a hasonlóság miatt arról a dobozról kapta, amelyben a pizzákat szokták szállítani. Ilyen házban lakik pl. Steve Jobs féle NEXT Station, vagy a HP Apollo gépcsalád néhány tagja. Jellemzők: 210 MB Winchester, 2 MB chip ram, 8 MB fast ram, és hely három 3½-es egységnek.

A 4100-as csak az alapkiépítésben 4 MB-os fast ram-ban és a 105 MB-os winchesterben különbözik az A4200-astól.

GVP VIU Adapter

Jó hír az amerikai Great Valley Products (GVP) népszerű grafikus kártyájának az Impact Vision 24 tulajdonosainak! A cég elkészített a kártyához egy video adaptert, amely a bejövő video jelből RGB jelet állít elő (RGB splitter, ez a kártyán lévő képdigitalizálóhoz, valamint a PIP funkcióhoz szükséges), valamint lehetővé teszi a váltást egy külső video jel és a számítógép jele között (Switcher). Az adapter neve Video Interface Unit, és ezentúl minden IV24 kártyához adják majd. A regisztrált IV24 tulajdonosoknak a GVP ingyen elüldi az új egységet!

GVP Inc. 600 Clark Avenue, King of Prussia PA 19406, USA Tel.: (215)337-8770 Fax: (215)337-9922

TEN for A600

Tízes számbillentyűzet emulátor A600-ashoz!

Mint tudvalevő az A600-as billentyűzete nem tartalmazza az Amiga gépek billentyűzetének jobb felén található tízes számbillentyűzetet. Így sok program, amely ezt használja nem működik megfelelően (pl. Deluxe Paint). Ha a program multitask környezetben működik (tehát a játékprogramok többsége nem), akkor a megoldás a TEN nevű kis program, amely különböző billentyűkombinációkkal emulálja a számbillentyűzetet.

A program ára Németországban: 40 DM GTI GmbH, Zimmersmühlenweg 73. 6370 Oberusel Tel.: 06171/73048

VISIONA hírek

Sok minden történt az elmúlt számban közölt VISIONA grafikus kártya teszt óta. A legfontosabb: kijött egy új VISIONA, amelyben a grafikus processzor 110MHz helyett csak 85Mhz-en jár. A sebességcsökkenés a felbontás csökkenését is eredményezte: max. 1280x1024 pixel 60Hz-es képfrekvenciával 256 színnel. A 24 bites mód max. 1024x1024 pixeles felbontása változatlan. Ennek eredményeképpen olcsóbb RAM-ok használhatók, így a kártya ára 1/3-ával csökkent, most 4000 DM körül van (a 2MB-os - Visiona Paint változat).

Egy apró hardver módosítás után a kártya az eddigi 30Mhz-es max. pixelfrekvencia helyett most már 40Mhz-et is tud. Ez azt jelenti, hogy 24 bites módban 800x600-as felbontás mellett 75Hz-es nem váltottsoros (non interlace) ill. 1024x768 pixeles 90Hz váltottsoros (interlace) megjelenítésre is lehetőség van. Az Update ára 498 DM.

A hardver fejlesztése mellett erőteljesen fejlődik a szoftver vonal is. A Visiona Imagemaster a népszerű 24 bites képfeldolgozó program Visiona kártyát használó változata. (Az Imagemaster-ről az 58. oldalon olvashatsz).

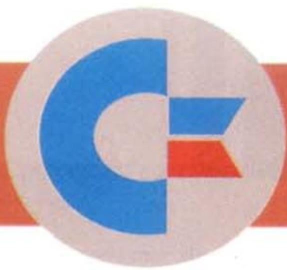
A driver ára: 298 DM.

A Visiona TV Paint-nak is jelent meg új verziója 1.8 számmal. A programon gyorsítottak, valamint integrálták a VLAB képdigitalizáló kezelőprogramját, így a TV-Paint-be most már külső videojelről is tölthetünk be képet (persze ha van egy VLAB kártya a gépben).

És végül a Real Time Workbench emulátor. Ez a kis program a Workbench képernyőt jeleníti meg a Visiona kártyán. Mivel a VISIONA nincs a 640x512-es felbontáshoz kötve, a Workbench képernyőt akár 2048x2048-as felbontásban is használhatjuk, miközben a VISIONA egészében mutatja azt. A program ára: 298 DM.

X-Pert Compter Services GmbH. Weiherwiese 27 D-6270 Idstein Tel.:++49/6126/126-8809 Fax:++49/6126/54922

Marinov 'Gaborca' Gábor



Commodore

Novotrade 2C



Ez az üzlet sok mindenkinek ismerős, és bizton állíthatjuk, hogy .....

De akiknek még nem:

C64	14.600.-
Datasette	3.000.-
1541/II Floppy Drive	16.600.-
C1531 C64 Mouse	3.500.-
1802 Monitor	25.000.-
Amiga 500	49.900.-
1084S Monitor	32.000.-
RF Modulator	3.900.-

- Gépeinkhez országos Commodore szakszervizhálózatot biztosítunk

- Budapest legnagyobb szakkönyv választékával állunk vásárlóink rendelkezésére

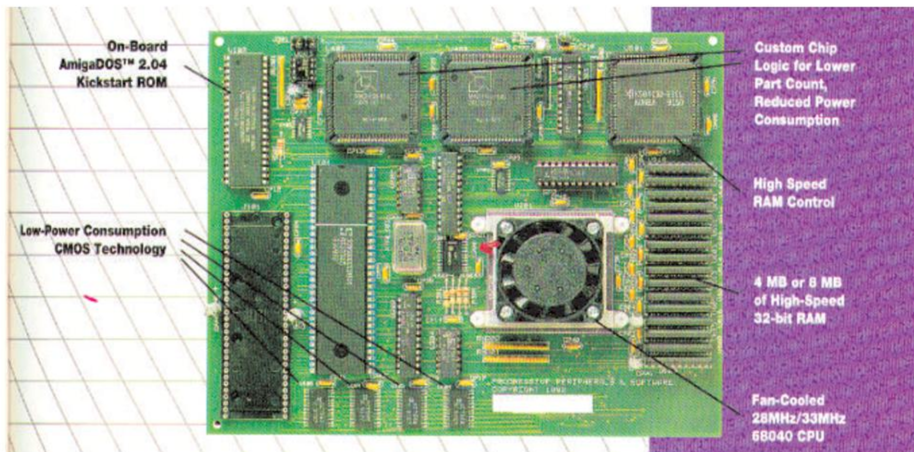
- Folyamatosan bővülő játékprogram választékunk mellett lemezek, kábelek, diskbox-ok is kaphatók üzletünkben

- Szeretettel várjuk a régi és leendő viszonteladóinkat.
- Egész évben folyamatos ellátást biztosítunk a Commodore termékekből.
- Rendszeresen nálunk vásárló viszonteladóink részére folyamatosan növekvő árkedvezményeket biztosítunk.

Budapest XIII. Balzac u. 35. Tel.: 1-402-954 Fax.: 1-315-933

HÍREK

PP&S A500/040, a leggyorsabb A500-as!



Fantasztikus hír! Az amerikai Prograssive Pheripherals & Software cég - akinek a neve nem ismeretlen a 68040-es turbókártya tulajdonosok között - kihozta 040-es kártyáját az Amiga 500-ashoz! Jellemzői: 28 Mhz 68040 CPU, 4 vagy 8 MB 32 bites fast ram és 2.04-es Kickstart rom a kártyán, szoftverből állítható 1.3/2.04 Kickstart, visszakapcsolás 68000-es módba, opcionális ROM átmásolás a ram-ba a sebesség növelésének érdekében. A kártyához használható bármilyen belső/külső 16 bites memóriabővítés.

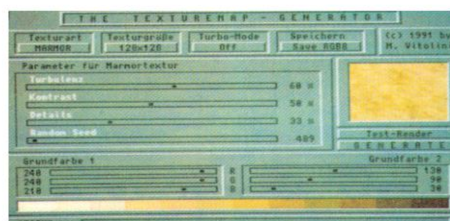
A 040/500-al felszerelt A500-as megközelítőleg NEGYVENSZER gyorsabb az alapgépnél, és 2-4-szer gyorsabb egy A3000-esnél.

PP&S 464 Kalamath St. Denver, CO 80204 USA Tel.: (303)825-4144, Fax.: (303)893-6938

Texture Generator

Egy nélkülözhetetlen segédprogram minden ray tracing rajongónak. Különösen érdekes azoknak, akik 24 bites megjelenítővel rendelkeznek. A Texture generator-al 24 bites IFF képeket állíthatunk elő amit felhasználhatunk kedvenc ray-tracerünkben.A program fa, márvány és felhő mintákat állít elő egy fraktál generátor segítségével. A generált képek maximális mérete 512x512 pixel. A program ára Németországban: 70 DM

RenderLand GmbH, Maillinger str. 20. 8000 München 19. Tel.: 089/1231181, Fax: 089/1236643

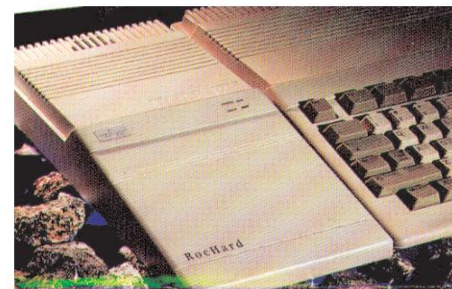


RocTec hírek

ROCHARD RH800C

Az amerikai Roctec cég aki leginkább a Floppy drive-ok terén ért el eredményeket most új termékekkel jelentkezett. A RocHard egy kombinált Winchester vezérlő és memóriabővítő, meglepő rugalmassággal. A RocHard egy kiválóan megtervezett, kinézetben teljesen az A500-as szériához illő dobozban foglal helyet. A WD kontroller 7 SCSI eszközt és 2 IDE (At Bus) csatlakozófelületű winchestert képes vezérelni.

Természetesen a kontroller felismeri az RDB (Rigid Disk Block) azonosítóval rendelkező drive-okat, a WD jellemzőket magáról a drive-ról tudja beolvasni. Így ha a RocHard-al használt WD-t egy másik gépen, másik (RDB-t támogató) kontrollerrel is könnyedén el tudjuk olvasni (pl. mozgatható SyQuest esetén). Az SCSI kontroller "SCSI Direct" szolgáltatásával lehetővé teszi nemcsak winchesterek, hanem scanner-ek, DAT-ok, film recorder-ek, stb. használatát. A kis házban max. 8 Mbyte-os memóriabővítésnek is akad hely. 1x9-es SIMM modulokat használva 2MB-os lépésekben építhetjük ki bővítésünket. Befejezésül még néhány jellemző: "játék" kapcsoló, amellyel lekapcsolhatjuk a RAM bővítést és/vagy a winchestert, választható boot az SCSI vagy IDE WD-ről, beépített tápegység.



RocGen Plus RG310C és RocKey R320C A második újdonság egy Genlock RocGen Plus néven. A külsőházban helyet foglaló egység a szokásos video-amiga képkeverés mellett, a képek lesötétítése (fade), invertálása is megoldható. Ha a genlock-ot nem akarjuk használni, akkor a minőségromlás nélküli képátvitelt egy RGB és egy video "pass trough" csatlakozás biztosítja. Hasznos a Key IN bemenet, amellyel egy külső videojelet használhatunk fel a képkeverés szabályozására. Az RocKey a RocGen-hez jól illeszkedő ám külön is működőképes kulcsoló (keying) eszköz. A berednezés a szokásos Chroma- , Luma-, keying szolgáltatásokat nyújtja. Segítségével a beérkező videoképből kijelölhetünk egy színárnyalatot, amelyen keresztül az Amiga képe látszik. A beépített RGB splitter jól használhatóvá teszi digitalizálókhoz.

RocTec Electonics, Inc. 170 Knowles Drive, Suite 202, Los Gatos CA USA 95030

Tel.:(408)379-1713, Fax: (408)379-1897

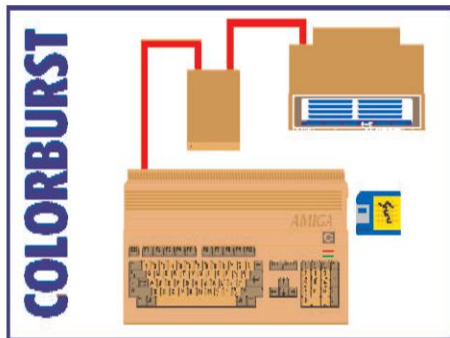
Hotlinks

Az amerikai Softlogic a Pagestream forgalmazója piacra dobta végre a korábban már beharangozott szövegszerkesztőt (PageLiner) és rajzolóprogramot (BME-Bitmap Editor) amely közvetlen kapcsolatban áll a Pagestream-mel.

Marinov 'Gaborca' Gábor

COLORBURST

A Colorburst az amerikai Memory and Storage Technology inc. (továbbiakban - MAST) terméke, és az első Amigához készült 24 bites megjelenítők között volt.



A CB és az Amiga összekötése

A Colorburst 1991 elején került forgalomba, és fantasztikus dolgokat lehetett róla olvasni: Frame Buffer, amely az Amiga memóriáját használja, így a 24 bites képeket is manipulálhatja a blitter, hardver scroll, 2x24 bites "dual playfield" üzemmód, és mindez (a többi 24 bites megjelenítőhöz képest) hihetetlenül kedvező áron. A GURU lemezújság akkoriban tájékoztatott is a megjelenéséről, nos azóta GURUnak - Boros Attila jóvoltából- volt alkalma tesztelni a csodaszerkezetet, ennek eredményét olvashatod. Az elmúlt számban még úgy írtam a CB-ről mint a legolcsóbb 24 bites megjelenítőről. Nos ez már nem igaz, egy új kártya a Colormaster 24, ma már (1992 Június) kevesebbe került mint a ColorBurst.

A Colorburst egy szolíd kinézetű, viszonylag nagy méretű doboz amelyet az Amiga 23 polusú RGB portjára kell kötni a mellékelt kábellel, valamint a monitort is ide kell kötni a hagyományos Amiga-RGB kábellel (lásd ábra).
A CB mindazokat a felbontásokat tudja, amelyeket az Amiga alapkiépítésben, csak éppen 16.8 millió színben. A Colorburst 1.5 MB saját memóriával rendelkezik és a következőképpen működik: a 24 bites képet 6 db 4 bitplane-os képből állítja össze (nagyfelbontású módban), mégpedig úgy, hogy az Amiga egymás után 4 db 16 színű képet küld ki az RGB portra. A Colorburst-ben található logika ebből összeállíja a 16 millió színű képet és ezt adja tovább. Így valóban lehetséges az, amit a reklámhadjáratban is sokszor lehetett olvasni, hogy a blitter is használható a képek módosításához (a népszerű DCTV is hasonló módon működik). Amint látható a megoldás óriási előnye, hogy olcsó és viszonylag egyszerű a szoftvereket elkészíteni, hátránya viszont a lassúság. Elméletileg a fentebb leírt módon a Colorburst animációk lejátszására is képes, bár mind a mai napig nem jelent meg hozzá olyan program ami ezt megvalósítaná. A Colorburst kézhezvételekor a csomagban a következőket találjuk: magát a CB-t, külön tápegységet, Amiga-Colorburst kábelt, egy vékonyka kézikönyvet, valamint két lemezt. Az elsőn programok, a másodikon 24 bites képek találhatók.

Mit tud még a Colorburst ? A standard 24 bites megjelenítés mellett a Colorburst még tud néhány dolgot, amit a dobozban rejtőzködő 28 Mhz-es VLSI IC tesz lehetővé. Így például 24 bites képek pixelenkénti scrollozása, virtuális sprite-ok kezelése, color-cycling 24 bites módban, valamint stencil. Ez utóbbi segítségével egy olyan maszkot adhatunk meg, amely megmondja, hogy az adott pixelen az Amiga vagy pedig a CB memóriájában lévő 24 bites kép látszik. Így könnyen dolgozhatunk pl. olyan Workbench képernyőn, amelynek hátterében barátnőnk/barátunk arcképe díszeleg.

A Colorburst kimenete teljesen azonos az Amiga RGB kimenetével (50Hz képfrekvencia, 15.625 Hz sorfrekvencia), így bármilyen Amigához használható kiegészítő nyugodtan csatlakoztatható hozzá. Például az RGB jelből video jelet akarunk előállítani, akkor nyugodtan használjuk az Amiga TV modulátort erre a célra (persze ez a megoldás nem a legjobb minőséget eredményezi).

A CB-hez számos kisebb-nagyobb programot mellékelnek. A CBPaint egy 24 bites rajzolóprogram, amellyel egyszerűbb képeket készíthetünk. Ha kedvünk tartja (és persze képesek vagyunk rá), akkor saját rutinokat is írhatunk. Több ilyen rutin forrása is megtalálható a lemezen. Egy sor demoprogram mellett (amelyek nagyon látványos dolgokat varázsolnak a képernyőre) említésre méltó még a SlideShow és a Show. Ezekkel 24 bites képeket jeleníthetünk meg.

Összességében a Colorburst ár/teljesítmény viszonlatban egy igen ígértetes rendszernek indult, de sajnos ahogyan az sok Amiga termékkel előfordul, a managment-je nem igazán elfogadhatóan sikerült. A CB-hez a mellékelt programokon kívül gyakorlatilag semmilyen program nem jelent meg, pedíg lassan már másfél éve kapható. Felcsillanó reménysugár a SAGE (Standard Amiga Graphics Environment) kezdeményezés, amely azt tűzte ki céljául, hogy a programozók számára egy egységes felületet kínáljanak a 24 bites megjelenítők felé. Ha a MAST támogatja ezt, akkor valószínű, hogy a SAGE-t támogató programok futnak majd Colorburst-on is, de ez azt hiszem a távoli jövő zenéje még...

A ColorBurst ára $1000 körül van. MAST 1395 Greg Street #106 Sparks NV 89431 Tel.:(702) 359/0444 Fax.:(702) 359/0831

Marinov ´Gaborca´ Gábor



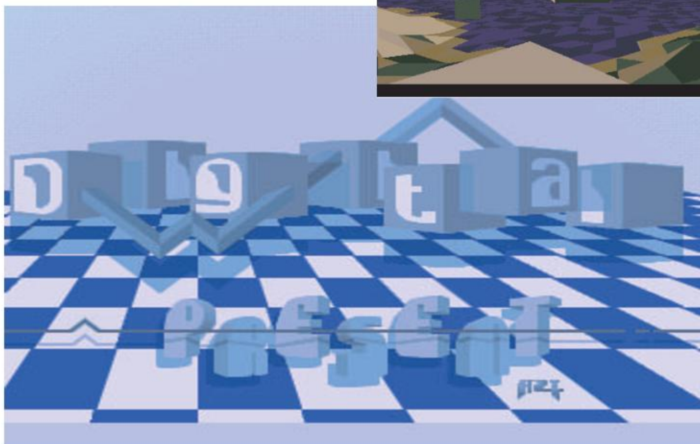
CBPaint képernyőfotó

DEMOLÓGIA

Mióta utoljára találkoztunk sok minden történt az Amiga színen. Partyk, sőt party hegyek voltak, vannak és lesznek. A sort Angliával kezdhetjük, ahol április elején a közismert Anarchy rendezett nagyszabású összejövetelt, majd a Húsvéti partyk végeláthatatlan tömege következik: Crusaders és Deadline Oslo-ban, Phenomena és Light Göteborg-ban, Tristar & Red Sector Belgiumban, a legendás Shining 8 Németországban, és végül de nem utolsó sorban egy szerény banzáj Sopron belvárosában, amit a Majic 12 valamint TRSI nevek fémjeleztek.

Trash/Digital: Mostanában nagy erőbedobással dolgozik ez a brit csoport. A "Punisher" után egy újabb trackmo. Nem beszélve arról, hogy azóta megjelent a harmadik darab "Magnetic Dreams" néven. Nos a "Trash" nem egyéb mint szép grafika, hangulatos zene és néhány trükkös rutin ízléses variációja, az első durranás egy pontokból felépített gömb, melynek belsejében egy megvilágított kocka pörög, majd látványos fillező rutin és egy ügyes hidden line objektum következik, ahol a test oldalain más polygon ábrák is helyet kaptak!

Krest Mass Leftovers/Anarchy: Van olyan ember, aki még nem hallott róluk? Jelen pillanatban az egyik legsikeresebb amiga csoport. Hírnevét annak köszönheti, hogy legalább havonta előrukkol egy-egy cool anyaggal. Ez utóbbi is fantasztikus, oly annyira, hogy meg is nyerték az általuk rendezett party demoversenyét. Dan, a csoport codere egy 386-os PC-t kapcsolt össze az Amigával, s ezzel profi fejlesztői környezetet hozott létre. Nincs több guru meditáció és egyéb bonyodalmak. A forrás PC-n születik, és onnan kerül az 500-as memóriájába. Talán ez lenne a gyorsaság egyik titka? Ki tudja. Mindenesetre ez a demo is tud egy-két dolgot; látványos az a jelenet, amely egy űrhajót mutat be több perspektívikusan elhelyezett vektorkörrel együtt, vagy amely két különböző színű animált glenz-vectort egyszerre jelenít meg. Az intro (a készítők szerint legalábbis az) vége felé a vonalvektorból kialakított kockában egy piciny gúla a gravitációnak engedelmeskedve olyan mozgást végez, mintha az edényt olajjal vagy más sűrű közeggel töltötték volna fel! Pazar!



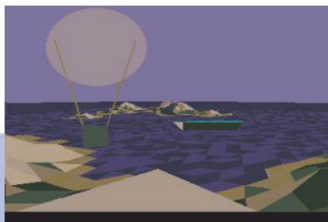
WAYFARER/SPACEBALLS:

A norvég húsvéti partyn több mint ezren vettek részt. A nyertes demo egyértelműen tükrözi az 5 napos rendezvény utolsó estéjén megtartott verseny magas színvonalát. A program három kisebb-nagyobb vektorfilmből áll. Ami számunkra igazán érdekes, az a második jelenetben bemutatott F-16-os rövid poénos története, majd az ezt követető eddig egyedülálló kábítószeres látomás. Weirdland-ben az elnyúló vektorok láttán az ember rövid idő után maga is elszédül.





Deformations/Deform: A demo programozásban a matematika mindig is teret követelt magának. Különösen igaz ez erre a produkcióra. Már akkor felhördült a világ, mikor a Spreadpoint feldolgozásában láthattuk az első real-time grafikus vektor kockát. Ez már rég a múlté, mert ebben a demoban az ilyen kreálmányok rubber változatai jelennek meg, nem beszélve a 4-5 planes képek látványos torzításáról, sétáló nénik kicsinyítéséről ill. nagyításáról, és az egyszerű ám látványos metamorphozisról. Az utolsó részben 1 perces digi muzak mellett teljes képernyős animációk villannak fel! Az is igaz, hogy a lengyelektől ilyet még nem láthatott a világ!



Human Target/Melon Dezign: Nem hiszem, hogy sokaknak ismerősen cseng a név. De ha azt mondom Melon Design of Crystal, biztosan többen kapcsolnak. A belga party győztes demojáról van szó. Nem csoda, hisz aki egyszer betölti garantáltan beleszeret. Dallamtalan őrült zene, crazy design, pofás grafika, és egyedülálló code! A Melon új jelentést adott a zselatinból készült vektoroknak, és bevezetett egy elasztikus gömböt! Az unalmas kocka és tetraéder objektek után üde színfolt a Nintendo féle Gameboy, és ne felejtsük a meglepetést sem! Tartsuk nyomva a bal gombot töltés közben! Egy szó mint száz, egy magyar videoclipet sajnos lazán leköröz!

Demo News: A Crusaders partyn jelent meg egy új csoport, a Cyberiad első trackmoja "Great Bytes In Fire" címmel. A régóta csendes Dual Crew itt adta ki "The Sounds Of Science" néven két lemezes musicdiscét. Akik boldog C64 tulajdonosok voltak és

esetleg még emlékeznek a "100 most remembered C64 tunes" c. gyűjteményre, azoknak biztos kellemes meglepetés lesz a Vision válogatása, ami újabb 90 zenét tartalamaz a "jó öreg" későbbi időszakából. A hazai termés közül kiemelném egy új versenyző, a Wave első próbálkozását, ami Sopronban második helyet ért el. Nos a "First Attempt" nem rossz, de azért a stíluson még bőven van mit csiszolni! Egy misztikus gyilkos támadja meg Oscart, az elmebeteg, de magas IQ val rendelkező metálzenészt a "Brainsnatcher"-ben, a Holocaust Design legutóbbi demojában. Erdemes megnézni, elég fárasztó! Tovább hódit a Techno! Amigán a Shining 8 kezdte az őrületet, és most másik két csoport csatlakozott a sorba; A Contrast féle "Hypanutic Beats" és a "Dance Trance" az Interactive kiadásában már április óta forgalomban van. Az MTV-n felcseperedett közönség szórakoztatóbbnak fogja találni a Kefrens sorozatának második tagját a "Multimegamix II"-t. Az előző rész állítólag olyan jól sikerült, hogy egyes dán discokban egy az egyben benyomták a rászorulók szórakoztatására. A volt Silents tagokból összeállt francia Anarchy divizió teljes erővel nyomul a színen. A legújabb munka egy kétlemezes musicdisc nagyon szép dallamokkal, "Spring Melodies" néven. A brit konferencián nemcsak jó demok, de kellemes zenék is születtek; A "The Big Switch" LSD, míg a "Music Madness" Ghost produkció. Grafikai téren gazdagabbak lettünk egy Analog slideshow-val. A "More than Design" sajátos stílust képvisel, vagy szereti valaki, vagy nem. Sokak szerint egyszerűen rossz! Ki tudja? Viszont egyértelműen fantasztikusak azok a japán stílusú képek, melyeket az Alcatraz "Museum"-ban láthatunk egy kiváló grafikus, Alex jóvoltából. A zenedömping még mindíg nem ért véget. A Silents korábbi veszteségei után norvég szekcióját fejlesztette tovább, akik nemrégiben előrukkoltak a "Dizzy Tunes"-al. Ugyanitt egy új csapat a Paragon debutált "It's Just The Beginning" címmel. A "Fractal Tunes" szerzői Finnország azon részéről származnak, ahol nyáron éjfélkor is süt a nap. Innen a név: Midnightsun. A "Black Energy" szintén egy musicdisc, a Hardline gondozásában. Végül egy érdekesség azoknak, akik nemcsak passzívan töltik az amigás perceket. A svéd Shining egy minden eddiginél fejletteb lemezújságot inditott el "Playbyte" néven. A proporcionális fontokon, tetszőleges hasábméreten és grafikus betéteken kívül a lehetőségek tucatjait nyújtja. Huhhh hát ennyi!



JEAN

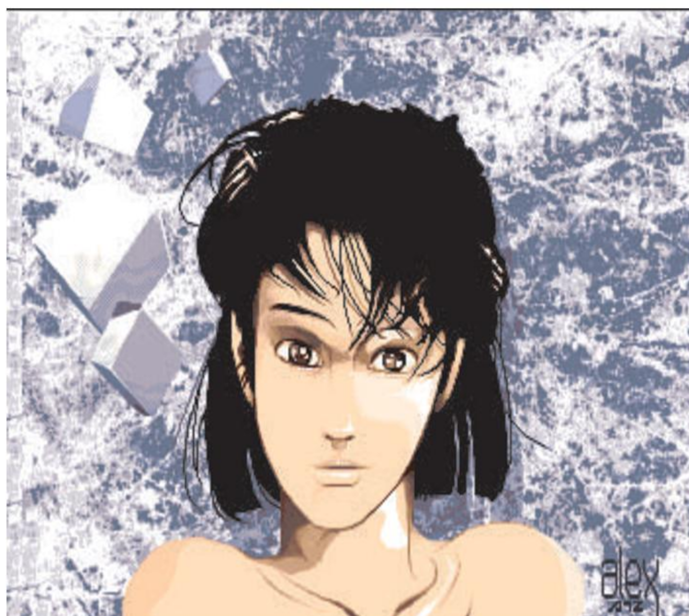


LEGALIZE IT/ANARCHY:

A látvány mellett ne felejtkezzünk meg a hangokról sem. Dan, Nuke (zenész) és Facet (grafikus, akit a korábban elhunyt holland Vision-ből szerződtettek) egy új zenelemez szériát dobott piacra. A kialakítást illetően egy rossz szavunk sem lehet; Minden funkció, kezdve a scrollok kiválasztásától, a credits-ig tökéletes ízlésről tanúskodik. Az elöbb említett komponistától egyelőre csak hat számot hallhatunk, azonban a folytatásra már nem kell sokat várnunk.







DOS/ANDROMEDA:

Nehéz dolga lehetett a zsűrinek, de végül az Andromeda ismét csak a második helyen végzett. Tavaly nyáron a "Decaying Paradise" jutott hasonló sorsa. Hatalmas ötlettel nyitnak! A demo első része teljes egészében az alap dosképernyőn játszódik, kezdve a real-time raytracing-től az új vektortrükkökig, s mindez rendkívül ízlésesen kidolgozva. Majd stílusváltás után egy RGB animáció következik, s természetesen néhány korábbi rekord is a süllyesztőbe kerül. A program grafikailag és zeneileg is óriási élmény, s talán nem túlzás, ha a csoportot a norvég Phenomenaként említjük. Külön szenzáció, hogy ugyanekkor megjelent egy kiváló vektordemo is "Multica" néven.



Boring Billy

1992 friss termése a közismert MuffBusters csapat új játéka a Boring Billy kalandjai az időben. A képzeletbeli időutazó Billy különös kalandokba keveredik a különböző korokban. A játék alapvetően rengeteg alapötletet egyesít, megtalálhatunk itt egy komplett vektorvilágot, amelyből a különböző korokba léphetünk be. A Sierra-szerű kétdimenziós adventure keveredik egy sajátos humoros megoldás rendszerrel. A szerepjátékok ismert kellékei a labirintusok sem hiányoznak a nagy kalandból. mászkálhatunk, felfedezhetünk és kalandozhatunk térben és időben.
A különböző logikai elemeket és megoldásokat arcade elemek teszik teljessé.

Néhány kérdést intéztünk a készítőkhöz, így a világon elsőként tudósíthatunk a játék sorsáról és a készítés körülményeiről.
Beszélgetőpartnerem Dragon György akinek a nevét már hallhattuk az Abandoned Places zenészeként, itt azonban teljes körű designer feladatokat vállalt.

GURU - Honnan jött a játék elkészítésének ötlete?

D.GY. - Mint általában mindenki, aki számítógép közelben tartózkodik, mi is be akartuk bizonyítani, hogy Joystick markoláson kívül másra is képesek vagyunk. (esetleg erre a nevük is utal. Shy) Életünkben már sokféle játékkal játszottunk, de olyannal amely egyesítette volna a különböző stílusokat még eggyel sem. Igy született Boring Billy.
GURU - Ki is ez a figura és milyen szerepet játszik most az életetekben?
D.GY. - Bármilyen furcsa ő benne mindnyájunkból van egy kis darab. Olyan érzés Boring Billy-t számítógépesíteni, mintha a saját bátyánkat digitalizálnánk.

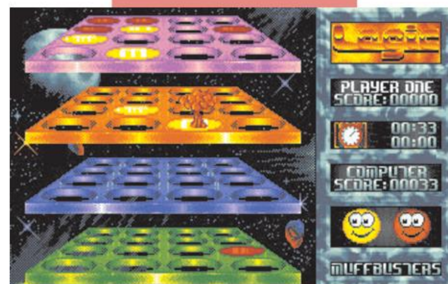
GURU - Miért Boring (unalmas) Billy ? Talán az átlag Károlyokat és átlag Klárákat szeretné kifigurázni?

D.GY. - Feltétlenül az átlagembert akartuk ábrázolni, akinek az élete unalmas, mert csak mechanikus cselekvések sorozatából áll. Kicsit felrázzuk azokat, akik ilyenek és így felfedezhetik, hogy néha érdemes egy kis kalandba bocsájtkozni. Kifigurázni nem az átlagembereket szeretném inkább a szuper hősöknek mutatunk görbe tükröt.

GURU - Tehát Billy nem szuperhős? Nem egy James Bond, akinek még egy normális anyagcseréje sincs a feladatok miatt (Ki látott már egy jót böffentő Bondot?)

D.GY. - (mosoly) - Ha, Ha . Billy nem egy szuperhős mivel magunkat formáltuk meg benne. Mivel mi is szoktunk böffenteni így ő is tesz majd ilyen kevéssé szalonképes dolgokat. Egyébként sok személyiség jeggyel ruháztuk fel, így nem lesz a játékos akarat nélküli bábja.
GURU - Kik azok akik megformálódnak, testet öltenek, vagy inkább digitalizálódnak?
D.GY. - Programozóinkkal kezdeném : Mutschler Péter **"Mucsi"** (a Dudaorrú Patrick című fantasztikus Plusz 4 játék készítője) az ATARI verziót is készíti.
Szabó Balázs **"Blaise"** az ügyességi (zsebjátékok) felelőse.





Fleischmann György **"Gyurci"** a csapat PC-s varázslója.
Segítségünkre van ebben a munkában if. Sági Géza **"Batya"** is.
Grafikusaink, akik nélkül a képi világot nem tudnánk megvalósítani:
Szokol Sándor **"Alex"** nem csak rajzaival, hanem a forgatókönyv elkészítésében is jeleskedik.
Ludas Zoltán **"Zwack"**- ízes humorával és furcsa ötleteivel örli idegeinket, mellesleg azért rajzol is.
Sarosácz Iván **"Jeva"** egyenlőre még a hadsereg sorait bomlasztja, de papíron sok ügyes tervet készített.
A hanggal és a zenékkel a következők bíbelődnek:
Szabó József **"Lover"** hangeffekt specialista (börp, börp) és végül de nem utolsó sorban Dragon György **"Gyu"** (szerény mosoly), a zenéket irogatja és a muffokat fésülgeti. (Nagy mosoly)

GURU - Jó sokan vagytok, hogyan lehet ennyi emberrel közösen dolgozni és mik a tervek a jövőben.

D.GY. - Sokan vagyunk, de ezzel a játékkal egyidőben megkezdtük egy másik játék fejlesztését is, megrendelésre. Ehhez fűződnek jövőbeli terveink is.
Komoly tárgyalásokat folytatunk egy angol kiadó céggel, amelynek eredményeképpen ennek a cégnek a házi fejlesztői lehetünk majd. Egyébként kellemes velük együtt dolgozni.

GURU - Lehet-e tudni a cég nevét vagy ez még titok ?

D.GY. - Azt hiszem ameddig nem írtuk alá szerződést jobb, ha nem kiabáljuk el a dolgot, de úgy érzem mire az a szám a standokra kerül már új hírekkel is szolgálhatok.

GURU - Köszönjük a válaszokat, sok sikert !

Shy



Nem szégyen bevallani, hogy a GURU motivált bennünket, amikor elhatároztuk, hogy csinálunk egy lemezújságot Atari ST-re. Ezt jelképezi a BOMBA elnevezés is, nálunk ugyanis "fagyás" esetén nem meditál a gép, hanem bombákat rajzol a képernyőre. A lemezújság menürendszere sem véletlenül hasonlít az amigás "testvérre".

Eddig két számunk jelent meg. A próbaszám azt célozta, hogy felmérjük, van-e egyáltalán igény az ataris táborban egy ilyen kezdeményezésre. Tapasztalataink több mint kedve-



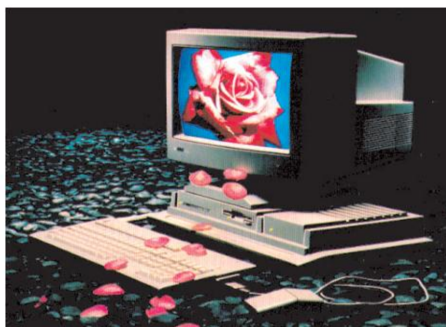
zőek, úgyhogy a folytatás mellett döntöttünk.

Új számunkban már komoly MIDI-rovattal, szoftver-leírásokkal, hardver-ismertetőkkel találkozhat az olvasó. Szeretnénk köszönetet mondani a próbaszám összes olvasójának, az Atari Márkaboltnak és a GURU készítőinek a segítségért. Bízunk abban, hogy a további számainkban egyre több Amiga-, Atari-, és PC-tulajdonos fog majd cikket írni.

OMD

Egy korszerű munkaeszköz

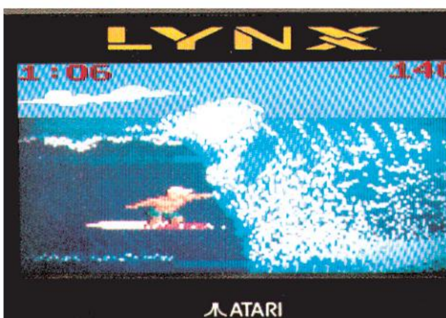
Hamár lehetőségünk nyílt információkat szolgáltatni az ATARI-s világgal kapcsolatban, feltétlenül essék szó az ATARI



MEGA STE-ről, mely géptípus - mint látni fogjuk - a napjainkban felmerülő számításigényes problémák megoldását messzemenően támogatja. Itt nem csupán az adatbázisok - eredetileg áttekinthetetlen - adattömegét feldolgozó programokra gondolok, hiszen például a számítógépes kiadványszerkesztés (a DTP), vagy a számítógéppel támogatott tervezés (CAD) szintén rengeteg számolással járó alkalmazás. A gép grafikus orientáltságú felhasználói felületének köszönhetően e bonyolult programok is áttekinthetőek, kezelésük könnyen elsajátítható. A kisebb ATARI-val szemben itt megtalálható a beépített winchester, ami nélkülözhetetlen egy komoly alkalmazáshoz. A központi egység még a Motorola 68000, de már 16 MHz-en látja el feladatát. A gép 2 illetve 4 MByte-os kivitelben kerül forgalomba, melyhez 256 MByte ROM tartozik. Szembetűnő újdonság az alacsonyabb kategóriájú gépekhez képest az, hogy az operációs rendszer lehetővé teszi a felhasználó ízlésének megfelelő ikonok használatát, s jónéhány funkció billentyűzetről is elérhető. A gép konstruktőrei tehát egy olyan professzionális számítógép kifejlesztésén fáradoztak, amely korlátlan lehetőségei mellett, árával is alkalmazkodik a kevésbé tehetős, de annál produktívabb felhasználókhoz.

(-CHR$-)





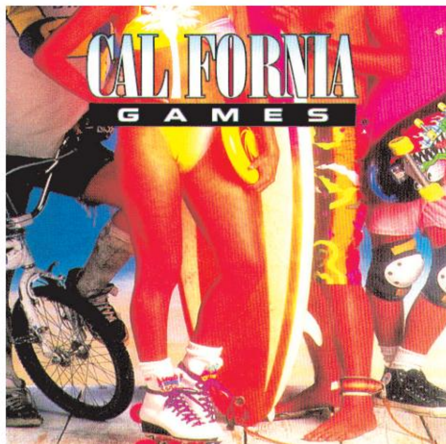
Nyugaton már óriási sikerrel bír ez a világelső, hordozható, színes játékgép, melynek bemutatásához eszközölném e néhány sort. A Lynx (ha kellő jómodorral mosolyognak rá) 16-bites grafikus processzorával rendkívül színgazdag, igényes képeket varázsol a pajkos játékos szemei elé. Megteheti, hiszen LCD kijelzőjén az aktuális 16 színt egy 4096 színből álló palettából válogatja össze.

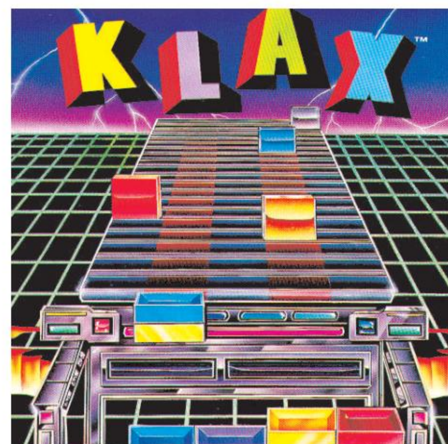
Kis mérete ellenére jópofa zajokat-zörejeket képes magából kiadni, s mindezen paramétereket egy karton vastagságú cserélhető kártyácskából bogarássza ki.

Hogy az élvezet mégtovább fokozódhasson, beépítettek egy Comlynx nevű rendszert, így bizonyos játékokon több ember is játszhat egyszerre.

Gondoltak a balkezesekre, mert a kezelőszervek megfordíthatók (ilyenkor egy opció segítségével a képernyő is fejreáll). A következő oldalon egy kis ízelítő található a már megjelent játékokból:







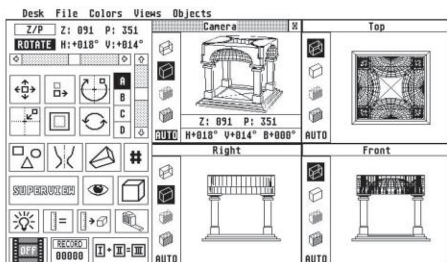
Blue Lightning: A Repülő Kommandó téged választott ki a szigorúan titkos "Blue Lightning" első harci bevetéséhez. Mivel te végeztél utolsónak a repülős iskolán, nincs sok vesztenivalójuk. Ha teljesítesz kilenc - rakétáktól és egyéb légi nyavajáktól izzó - küldetést, igazi hős lehetsz.

California Games: Nagyszerű sportjátékot rejt ez a név, melyhez hasonlóak már számítógépeken is jól ismertek. A nyári őrületeket eleveníti fel, s ha belevágsz a megpróbáltatások kellős közepébe, zúdíts magadra egy jó adag naptejet, mert garantáltan forró versengésben lesz részed.

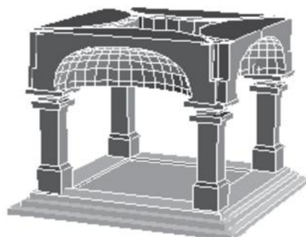
Klax: S végül íme egy remek - kicsit logikai - játék, mely merőben más, mint a többi. Talán azért is, mert fogalmam sincs, hogy mit kell vele csinálni, de aki megveszi úgyis kap hozzá leírást...

(-CHR$-)

Az ANTIC cég CYBER-SERIES nevű programcsomagja azoknak készült, akik olyan szoftvert szeretnének, amellyel egyszerűbb grafikai feladatokat végezhetnek el. A programcsomag négy fő részből áll (CAD 3D v2.0, CYBER Control, CYBER Paint, CYBER Sculpt), melynek tagjai külön-külön is használhatóak. Az



alapprogram a CYBER-Studio. Ebben a programcsomagban van egy 3D tervezőprogram, a STEREO CAD. A program a tárgyat négy helyzetből mutatja egyszerre, a három fő nézetet, és a kamera képét, mely tetszőlegesen beállítható. A nézetek ablakainak szélén található ikonokkal a nem látható élek eltüntetését, vagy az árnyékolást lehet beállítani. A három lámpa helyzetét ikonokkal lehet változtatni, de a program az árnyékolást nem ray-tracing módszerrel számolja, ezért nincsenek a tárgyaknak árnyékai, de előnye a gyorsaság és az egyszerűség. Az ábrákat 3D szemüveghez is elkészíti. Az animációk készítésének gyorsa-



ságát növeli a CYBER Control programcsomag, amely egy olyan programozási nyelvet tartalmaz, amelyet speciálisan a CYBER Studiohoz fejlesztettek ki, a tárgyak mozgásának leírására. Egyszerűen elkészíthető akár egy bonyolultabb mozgás is. A CYBER őaint nevű rajzprogrammal az animációkon a végső simítások gyorsan elvégezhetők. A programcsalád negyedik tagja a CYBER Sculpt, amely szintén egy professzionális 3D tervezőprogram, amiben bárki elkészítheti az általa tervezett házat, kis türelemmel akár körbe is sétálhat az udvaron. A gyorsabb tervezést elősegítik az előre elkészített, és témák szerint csoportosított elemek. A CYBER-SERIES programcsomagot nem mérnököknek ajánlom, nekik rendelkezésükre áll rengeteg más professzionális program (ha meg tudják fizetni). Ezek a CAD programok nem is alkalmasak erre. Azoknak lehet nagy segítség, akiknek szükségük van arra, hogy a megrajzolt tárgyat akár saját programjukba egyszerűen beillesztve tudják használni, vagy külön animációkat szeretnének készíteni.

MeGa



Bizonyára sokan vannak azok, akik nem tudnak megbarátkozni a Laptopok nehéz súlyával, és a százezer forint feletti árukkal (inkább az árukkal) , mégis szükségük van egy olcsó hordozható számítógépre. Számukra jelenthet megoldást az Atari cég Portfolio nevű számítógépe. A Portfolio már 29990 forintért megvásárolható, súlya kevesebb mint fél kilogramm és a mérete kisebb, mint egy videokazetta.

Az Atari Portfolio egy MS-DOS kompatibilis managerkalkulátor. A billentyűzete szabványos elrendezésű, ez nagy mértékben megkönnyíti az adatbevitelt. Képernyője 40 karakter szélességű és 8 karakter magas, de beállítható 80*25-os üzemre is, ilyenkor azonban csak egy-egy képernyőrészletet látunk, és scrollozással tudjuk a teljes képernyőt kiolvasni. A gép három darab ceruzaelemmel működik, de használhatjuk hálózati tápegységről is.

A Portfolioban három nyelv közül válszthatunk: angol, német és francia. Így az angol nyelvben kevésbé járatosak is jól használhatják. Az alapgép memoriája 128 Kbyte, amely 640 Kbyte-ig bővíthető. A memória megosztható, 8-80 Kbyte-os részét lefoglalhatjuk belső meghajtónak, melyet a gép beépített winchesterként kezel. Ha adatainkat le szeretnénk menteni, vagy olyan sok adattal dolgozunk amelyek nem férnek bele a gép memóriájába, vásárolhatunk hozzá memóriakártyákat. A memóriakártya körülbelül akkora, mint egy hitelkártya. Ezt a portfolio úgy kezeli mint egy mágneslemezt, adatokat tudunk rá kimenteni, majd újra visszatölteni. Jelenleg 64 és 128 Kbyte kapacitású memóriakártyák kaphatók. A Portfoliot össze kapcsolhatjuk a PC-vel soros vagy párhuzamos porton keresztül. A másik lehetőség arra, hogy adatokat vigyünk át a PC és a Portfolio között az, hogy vásárolunk a PC-hez egy olyan meghajtóegységet, amely olvassa a Portfolio memóriakártyáját. A gépbe beépített 256 Kbyte-os ROM-ban találhatjuk a gép beépített programjait valamint a DOS 2.11-es operációs rendszert, ahol a megszokott DOS parancsokkal találkozhatunk.

A Portfolioban találunk egy beépített adatbáziskezelőt, ahol több száz nevet, címet, telefonszámot és egyéb szükséges adatokat tárolhatunk (rendszerezetten). A gép a beírt adatokat automatikusan ABC sorrendbe rendezi. Egyszerre több adatbázist is tárolhatunk, így lehetőség van a személyes és a vállalati adatok elkülönítésére, vagy egyszerre többen is használhatják a gépet. Az állományban tetszőleges szövegrészletek alapján kereshetünk.

Ha esetleg az USA-ban vagy Japánban járunk "megkérhetjük" a Portfoliot, hogy az általunk kiválasztott telefoszámot feltárcsázza. A beépített számológéppel elvégezhetjük a négy alapműveletet, valamint a hatványozást, gyökvonást és oda-vissza százalékszámítást. Öt memóriát kezel a részműveletek tárolására. Ha nyomtatót is kapcsoltunk a géphez, akkor beállíthatjuk, hogy a beütött számokat és műveleteket a gép azonnal kinyomtassa. Ekkor lényegében egy szalagos asztali számológépet szimulál.

A gép tartalmaz egy beépített naptárt es határidőnaplót is. Bármely időponthoz bejegyzéseket, megjegyzéseket fűzhetünk. Az ismétlődő bejegyzéseket nem kell külön beírni, beállíthatunk naponkénti, hetenkénti havonkénti ill. évenkénti ismétlődéseket. A bejegyzésekhez beállíthatunk riasztást, ilyenkor a gépbe beépített hangszórón keresztül adott időpontban hangjelzést ad, es kiírja a képernyőjére a riasztáshoz kapcsolódó bejegyzést. A riasztás a gép kikapcsolt állapotában is megtörténik, így akár ébresztőóra helyett is használhatjuk. Időben figyelmeztet arra is, nehogy elfelejtsük barátaink, családtagjaink születésnapját vagy névnapját, nehogy lekéssünk egy fontos tárgyalást, megbeszélést vagy egy randevút.

Találunk a Portfolioban egy beépített szövegszerkesztőt is, mely rendelkezik egy egyszerű szövegszerkesztő minden lényeges parancsával. Az állományban tetszőleges szövegrészleteket kereshetünk, azokat egy másikra kicserélhetjük, beállíthatjuk a jobb margó pozicióját és ki- bekapcsolhatjuk az automatikus soremelést is. Így a sor végére érve, a jobb margón túlnyúló szót automatikusan a következő sorba helyezi át.

A Portfolio rendelkezik egy beépített táblázatkezelőprogrammal, amely kompatibilis a Lotus 1-2-3 program .WKS kiterjesztésű állományaival. Azok sincsenek gondban, akik nem a Lotust használják, mivel ezeket az állományokat más táblázatkezelők (például a Quattro) is használják. A táblázatot alkotó mezőkben lévő adatokkal végezhetünk műveleteket, melyeknek végeredményeit egy újabb mezőben tárolhatjuk. Ha egy, a többivel kapcsolatban lévő mező adatait megváltoztatjuk, automatikusan megváltozik a vele összefüggésben lévő mezők tartalma is. Az táblázatkezelőt jól alkalmazhatjuk gazdasági tervezések, kimutatások, stb. előállításánál. Jól alkalmazhatják orvosok, vezetők, írók, újságírók, diákok, és az élet minden területén bárki, aki a munkahelyén számítógéppel dolgozik, de szüksége van arra, hogy bárhol: otthon, utazás közben tudjon vele dolgozni.

Trizsó

Vonalazgató

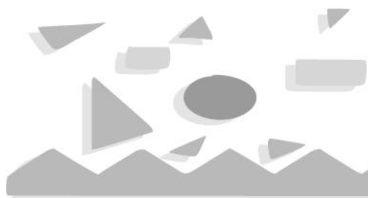
Az alábbi program használatával egyenes szakaszokból álló vonal-sorozatokkal rajzolhatunk ábrákat a képernyőre. A program indítása után fehér háttéren egy hajszálkereszt jelenik meg, melyet a képernyőn az egérrel mozgathatunk. A bal egérgomb megnyomásával kezdhetjük meg a vonalsorozat rajzolását. Az első szakasz kezdőpontja ott lesz, ahol a hajszálkereszt az egérgomb megnyomásakor állt. Ezután a hajszálkereszt eltűnik, és az egér mozgatásával egy "a kezdőpontból induló" halvány vonal végpontját állíthatjuk be. A baloldali egérgomb ismételt megnyomásával rögzíthetjük a vonalat a képernyőn, ez lesz a vonal-sorozat első szakasza.

Ettől kezdve az egérrel a vonalsorozat következő szakaszát állíthatjuk be, melynek kezdőpontja az előző szakasz végpontja lesz. Ha újabb vonalsorozat rajzolásába akarunk kezdeni, akkor nyomjuk meg az egér jobb gombját. Ekkor az előző vonalsorozat rajzolása befejeződik, és a hajszálkereszt visszakerül a képernyőre, így azzal megadható a következő vonalsorozat kezdőpontja. A programból való kilépéshez nyomjuk le az egér jobb gombját akkor, amikor a hajszálkereszt látható. A program tetszőleges képfelbontásban működik.

A program működése: A program Devpac 2 assemblerben íródott. Működése az operációs rendszer egyik részét képező VDI grafikus rutinokra épül. Az init címkével jelzett rész inicializálja a VDI-t, megnyitja a képernyőt, mint VDI-munkaállomást és törli azt, majd az egérmutatót hajszálkeresztre állítja be. Ezután a w_1st_but címkével jelzett rész következik, amely várakozik egy egérgomb lenyomásáig, majd, ha a jobb oldali lett lenyomva, akkor a quit címkére ugrik, a bal gomb lenyomására pedig elraktározza az x1, y1 változókba az egérgomb megnyomásakori mutatókoordinátákat és eltünteti a hajszálkeresztet. Ezután a w_hold_but címkével jelzett rész vár a gomb elengedésére, és eközben az egér pillanatnyi helyzetét az x2,y2 változókban tárolja. A következő rész a w_next_but cimkével van jelezve. Ez az x1,y1 változókban tárolt kezdőkoordináták és az x2,y2 változókban tárolt végkoordináták közé húz egy vonalat kétszer egymás után XOR módban, és eközben az x2,y2 változók értékét folyamatosan frissíti az egér elmozdulása szerint, valamint figyeli az egérgombok állapotát. Az XOR módban való vonalhúzáskor invertálódnak a képernyő azon pontjai, melyeken a vonal keresztülhalad, kétszer húzva ugyanazt a vonalat, az megjelenik és eltűnik anélkül, hogy bármi megváltozna a képrnyőn. Két vonalhúzás között a program vár egy VBL-interruptra, így a látvány egy halványan megjelenő de a képen nyomot nem hagyó vonal lesz. Ha ezután a bal oldali egérgomb lesz lenyomva, akkor a vonal REPLACE módban kerül kirajzolásra, ami minden a vonalat alkotó képpontot befeketít (vonal rögzítése), és az így kirajzolt vonal végpontját az x1,y1 változókba helyezve (a következő szakasz kezdőpontja) a w_hold_but címkétől folytatódik a futás. A jobb gomb megnyomására a next_start címkével jelzett rész következik, mely az egérgomb elengedése után a w_1st_but címkére ugorva kezdi el a következő vonalsorozat rajzolását. A quit címkével jelzett programrész a VDI lezárása után kilép a programból.

```
            opt         o+,ow-
            include     gemmacro.s
            shrink      move.l4(sp),a3
            move.l      #mystack,sp
            move.l      $c(a3),d0
            add.l       $14(a3),d0
            add.l       $1c(a3),d0
            add.l       #$100,d0
            move.l      d0,-(sp)
            move.l      a3,-(sp)
            clr.w       -(sp)
            move.w      #$4a,-(sp)
            trap        #1
            lea         12(sp),sp
init        appl_init
            move.w      d0,ap_id
            lea         intin,a0
            moveq       #10-1,d0
.fill       move.w      #1,(a0)+
            dbf         d0,.fill
            move.w      #2,(a0)+
            v_opnvwk
            v_hide_c
            v_clrwk
            v_show_c    #0
            graf_mouse  #5
w_1st_but   vq_mouse
            tst.w       intout
            beq         w_1st_but
            and.w       #%10,intout
            bne         quit
            move.l      ptsout,x1
            v_hide_c
w_hold_but  vswr_mode   #3
            vq_mouse
            move.l      ptsout,x2
            tst.w       intout
            bne         w_hold_but
w_next_but  move.w      #$25,-(sp)
            trap        #14
            addq.l      #2,sp
            move.l      x1,ptsin
            move.l      x2,ptsin+4
            v_pline     #2
            move.w      #$25,-(sp)
            trap        #14
            addq.l      #2,sp
            move.l      x1,ptsin
            move.l      x2,ptsin+4
            v_pline     #2
            vq_mouse
            move.l      ptsout,x2
            tst.w       intout
            beq         w_next_but
            and.w       #%10,intout
            bne         next_start
            vswr_mode   #1
            move.l      x1,ptsin
            move.l      x2,ptsin+4
            v_pline     #2
            move.l      x2,x1
            bra         w_hold_but
next_start  v_show_c    #0
.hold       vq_mouse
            tst.w       intout
            bne         .hold
            bra         w_1st_but
quit        v_clsvwk
            appl_exit
            clr.w       -(sp)
            move.w      #$4c,-(sp)
            trap        #1
            SECTIONBSS
x1          ds.w        1
y1          ds.w        1
x2          ds.w        1
y2          ds.w        1
ap_id       ds.w        1
            ds.l        100
mystack     ds.w        1
            include     aeslib.s
            include     vdilib.s
```

Klettner Péter



AMOS the Creator



Sziasztok!

Hirtelen nem is tudom hol kezdjem, annyi minden történt az Amos "vonalon". Először is megjelent egy új Amos verzió, az Easy Amos, erről még lesz info egy későbbi számban. Elöljáróban annyit, hogy két Update lemezen jelent meg. Update után, három Easy Amos lemezt kreál. Magát az Easy Amost, valamint demot (játék), illetve felhasználói lemezt. Kikerült a piacra az Atari ST "Amos" verziója, 3D vector szerkesztővel együtt, és nemsokára a PC verzió is várható. A másik, hogy megjelent az első Amos lemezújság, bár az első szám egy kicsit gyengére sikerült. Nem a tartalmával, hanem magával a programmal voltak bajok. Viszont a második , teljesen átdolgozott száma már eléggé jónak látszik. Ha valakit érdekel, válaszboríték ellenében bővebb infot kaphat a HAC. címén. A másik érdekesség, amiről nemsokára lesz bővebb leírás, az a Squash utasítás, procedure. Hála Sir Thomasnak és Lázinak. Ezzel az utasítással tömöríteni lehet bármilyen Amos bankot. Ha például egy IFF képet ezzel az utasítással letömörítesz, úgy elég jelentős megtakarítást eredményez a memóriában, illetve a lemezen. Hatásfoka igen jó, egy Squash-al letömörített bankot a Power Packer csak 2 %-kal (!!!) tudta tovább préselni. A sűrítés és a kibontás sebessége is türhető.

Nos az előző számban megígértük, hogy most a közvetlen elérésű fájlokkal folytatjuk, valamint szó lesz, sprite és BOB használatáról.

Közvetlen elérésű (Random) fájlok

Ennél a tárolási módszernél az adatokat un. rekordokban tároljuk, amit könnyű rendezni, valamint hozzáférni. A rekordok hossza szabadon választható bizonyos keretek között - de viszont egyforma hosszúnak kell lennie. A közvetlen hozzáférésű fájl magasabb szintű mint a szekvenciális. Nagy előnye, hogy egy adat be, illetve kivitelekor nem kell beolvasni az egész adatbázist. Ha nagyobb adatbázist kell kezelni csak, közvetlen hozzáférésű fájlt alkalmazzál.

Open Random <csatorna>, név$ Megnyit egy random fájlt. Ezt mindig követnie kell egy Field utasításnak.

Field <csat.>, h1 AS M1$,h2 AS M2$,....A fájl egy rekordját bontja mezőkre. Ahol h1,h2, az egyes mezők hossza karakterekben m1$,m2$, a mezőkhöz rendelt string nevek. A filedben a hosszakat úgy kell definiálni, hogy a leghosszabb adat is beleférjen. A mezők hossza max.65535 lehet.
Például: Field 1,20 as Név$,20 as Cím$,10 as Tel$,5 as Code$
Itt definiáltuk Név$ (20 karakter) Cím$ (20 karakter) Tel$ (Telefon 10 kar.) Code$ (Azonosító 5 kar.)

Put <csat.>,rekordA Fieldben meghatározott változók tartalmát menti a rekord megfelelő mezőibe.

Get <csat.>,rekord A rekord mezőit tölti be a Filedben meghatározott változókba.
Most nézzünk egy példát a Random használatára:

1. Példa:

```
*Telefonkönyv írása*
Open Random 1,"Telefon"
Field1,30 as név$,10 as szám$
Index=1
Do
    Input "Kérem a nevet ! ";név$
    Exit if nev$=""
    Input "Kérem a számot! ";szám$
    Put1,index : Inc index
Loop
Close 1
```

2. Példa:

```
*Telefonkönyv olvasása*
Open Random 1,"Telefon"
Field1,30 as név$,10 as szám$
Do
    Input "Rekord száma ? ";index
    Exit if Index=0
    Get 1,Index : Print Név$ :Print szám$
Loop
Close 1
```

Az adatbázisok tárolását ezzel be is fejeztük. Persze ide tartozik még az adatok sorba rendezése és keresése, de ezekkel majd a stirng utasításoknál foglalkozunk.

A sprite és BOB:

Az Amiga sprite kezelését gondolom ismeritek. Aki esetleg nem ismerné, röviden pár dolgot erről. A spritek olyan hardver által készített grafikus tárgyak, amelyeket tervezni és mozgatni lehet a háttérmezőtől és egymástól függetlenül. A sprite-ok nyolc különleges célra használt sprite DMA csatorna segítségével készülnek. Az alap sprite 16 pixel széles és akárhány pixel magas lehet. Három színt és a háttérszínt használhatunk egy spriteon belül, a pixel lehet átlátszó is. Ha nagyobb, összeszetettebb vagy több színt használó tárgyat szeretnénk készíteni, kombinálhatjuk a sprite-okat, vagy például ha a sprite-ok számát a felére csökkentjük, akkor 16 színt használhatunk. A sprite-ok azonban függetlenek a képmező módjától, így ha változtatjuk a felbontást, vagy az interlace módot, ez nem módosítja a sprite méretét, mivel a pixel a kisfelbontású, interlace nélküli képernyő legkissebb elemének felel meg. Természetesen készíthetünk 16 pixelnél szélesebb sprite-okat, mégpedig úgy, hogy kettőt közvetlenül egymás mellé teszünk. A hátrányain kívül, igen nagy előnye a fantasztikus gyorsasága. Sprite-ot legegyszerűbben az Amos lemezen található Sprite-Editorral tervezhetünk. Én viszont csak D. Paint-al rajzolom és a Sprite Grabber segítségével vágom ki a BOB, illetve sprite képeket.

A sprite betöltése: **Load "Df0:sprite.abk"** - a .abk (Amos Bank) kiterjesztés
Egy sprite megjelenítése : **Sprite n,x,y,i** utasítással lehetséges.
Ahol is: n= azonosítási szám , amely arra utal, hogy hányadik sprite a képernyőn. x,y=sprite pozíciója a képrenyőn i=sprite száma

Sprite színek beállítása egyszerűen a **Get sprite palette** utasítással lehetséges. De arra is van mód, hogy a szineket különkülön határozzuk meg. A nyolc sprite természetesen a rendszer színregisztereit használja, 16-tól 31-ig. A spritek párokba

vannak rendezve, a színválasztás céljából és minden pár egy szín-négyest használ.

Hardware Sprite	**Színregiszterek**
0 / 1	háttér/17/18/19
2 / 3	háttér/21/22/23
4 / 5	háttér/25/26/27
6 / 7	háttér/29/30/31

Sprite maszkolása :Get sprite paltette "mask" pl: mask = %000000000001111
Set sprite buffer X: Sprite buffer beállítása, ha sok sprite-t használunk. Ahol X = 16 To 256 - minimum 1536 byte, maximum 24 Kbyte lehet.
Sprite Off/On X - az X sprite be, illetve kikapcsolása.
Get sprite S,I,X1,Y1 To X2,Y2 Egy az, X1,Y1 és X2,Y2 által behatárolt területeket, mint sprite-ot kezeli. S - képernyő száma, ahonnan másolunk. I - sprite száma X=a sprite(n) Sprite koordináta (vízszintes), figyelése Y-ban. Y=b sprite(n) Függőleges koordináta figyelése X-ben. n - a sprite számát jelzi.

A Blitter OBject (BOB):
A blitter egy segédprocesszor, ami igen nagy sebességgel tudja a Chip Ram tartalmát mozgatni. Lehet használni adatmásolásra, koordináta kezelésre, logikai műveletekre, eltolásra, maszkolásra, területkitöltésre, egyenesrajzolásra stb. Ezekkel a lehetőségekkel grafikus tárgyat un. BOB-ot készíthetünk és mozgathatunk.
Egy BOB betöltése a **Load "df0:Bob.abk",bank** utasítással lehetséges. Megjelenítése : **Bob n,x,y,i** - x,y grafikus koordináták. n - Azonosítási szám 0-63. i - Bob száma

Double buffer Egy igen fontos utasítás, melyben két képernyő buffert határozunk meg. Így kiküszöbölhető a képernyő villanása, például BOB animációnál. Hátránya, hogy kissé lassítja a program futását, és sok memóriát foglal le a Chip Ram-ban.

Blitter maszk beállítása: No mask, az összes Bob-ra vonatkozik vagy No mask x, egy kijelölt Bob-ra.
Make Mask x Maszk definiálása, "x" Bob, Sprite száma. Feltétlenül ajánlatos ütközések figyelésénél használni. Ha elmulasztjuk az x sprite bank számot definiálni, úgy az összes sprite-ra vagy Bob-ra értelmezi.
Autoback - képmásolási mód kiválasztása Double buffer képeknél, és Bob animációnál ajánlatos a használata. Autoback x = 0 - kézi mód x = 1 - félautomatikus mód x = 2 - automatikus mód

Bob clear - utolsó BOB törlése.

Bob draw - Clear-al törölt Bob újra rajzolása. x1=x Bob(n) - ua. mint a sprite-nél. y1=y Bob(n) - ua. mint a sprite-nél.

Limit Bob n,x1,y1 To x2,y2 Korlátozza a Bob méretét, az x1,y1 x2,y2 koordináták által meghatározott területre. A Bob száma = n.

Get Bob n,x1,y1 To x2,y2 Az x1,y1 és x2,y2 által behatárolt területet, Bob-ot kezeli. Illetve az "n" bankba menti.

Put Bob X Bob másolás az X bankba. Ez az utasítás csak a képen megjelent utolsó Bob-ra vonatkozik. Get Bob utasítás után kötelező használni.

Paste Bob x,y,i Bob rajzolás az x,y koordinátákra, ezzel az utasítással egy teljes képernyőt felépíthetünk Bob-bal. Úgy, hogy a megjelent, kirajzolt Paste Bob a képhez tartozik és Bob off utasítással nem törölhető. Vagyis nem Bob-ként szerepel a képen.

Bob Off n - A Bob kikapcsolása n - Bob száma

Ütközések figyelése, sprite, Bob: Szinte mindegyik játékban használják ezt az utasítást. Alkalmas Sprite-Sprite és BOB-Sprite illetve Sprite-BOB ütközésének a figyelésére.

A = **Sprite Col (n)** Figyeli hardware sprite ütközését. A két sprite ütközés hatására megszakítást hoz létre. Ez a Collision. n - a figyelt sprite száma
A = **Bob Col (n)** Bob ütközés figyelése. Ahol "n" a figyelt BOB száma.
A = **SpriteBob Col (n)** Sprite, Bob ütközésének a figyelése. Itt az "n" sprite a figyelt tárgy.
A = **Bobsprite Col (n)** Az előbbi fordítottja.

Az összes collision esetben ha bekövetkezik az ütközés, akkor A=-1, ha nem, akkor A=0. pl: If Bob Col(1) Then vége. Vagyis amennyiben az egyes BOB ütközik egy másik BOB-bal, akkor a "Vége" procedura-ra ugrik.
Hot Spot s,x,y A képernyő kezdőpont kijelölése. Itt az "s" sprite-nak x,y által definiált pont lesz a 0,0-ás kezdőpontja.

Mouse és joystick: Most pedig lássuk miként lehet Amosban olvasni, figyelni a mouset és a joystickot.
Mouse: Az mouse figyelésének két területe van, X mouse pozició, Y mouse pozició, valamint az egér gombok figyelése.

Hide On - Pointer kikapcsolása.
Show On - A mouse pointer újra aktív.

Change Mouse x Mouse alakjának változtatása. Ahol x=1-3.ig lehetséges a Mouse.abk szerint. x=mouse key - mouse gomb figyelése x-ben. ha x=1 - Bal gomb x=2 - Jobb gomb x=3 - Mindkét gomb x=0 - Nincs megnyomva x=mouse click Bármelyik mouse gomb megnyomását érzékeli. ha x=0 - nincs megnyomva x=1 - valamelyik gomb aktív
Mouse koordináta figyelése: x Mouse = x1 - Mouse pointer x koordinátája y mouse = y1 - Mouse pointer y koordinátája Limit Mouse x1,y1, To x2,y2 Mouse mozgás behatárolása x1,y1 x2,y2 koordináták közé. Itt figyelembe kell venni az éppen aktív képernyő méreteit.

Joystick: x=Joy(a) - joystick olvasása, lekérdezése a - port száma 1 és 0 x - bit! szám.
X - joy irány: 0 - Joy fel, 1 - Joy le, 2 - Joy balra, 3 - Joy jobbra, 4 - Joy tűz, illetve a bitek összege, ha összetett joystick mozgást érzékelünk.
Ha csak egy joystick irányt kell figyelni, úgy a következő utasítást használjuk. x=Jleft(a) - joy balra x=Jup(a) - joy fel x=Jright(a) - joy jobbra x=Jdown(a) - joy le
Ha valamelyik feltétel teljesül, akkor x = -1 , ha nem úgy x értéke 0.

Ennyi fért bele a második fejezetbe. A következő rész a tömörítésekkel foglalkozik, valamint az Amos grafikával. Minden érdeklődőnek szívesen adunk felvilágosítást, információt.

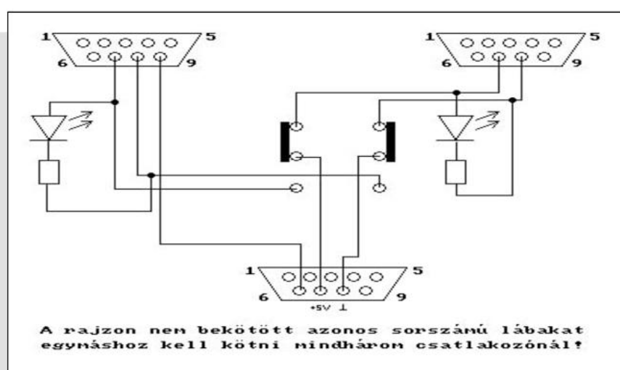
Hungarian Amos Club. 1675. Bp. PF:116

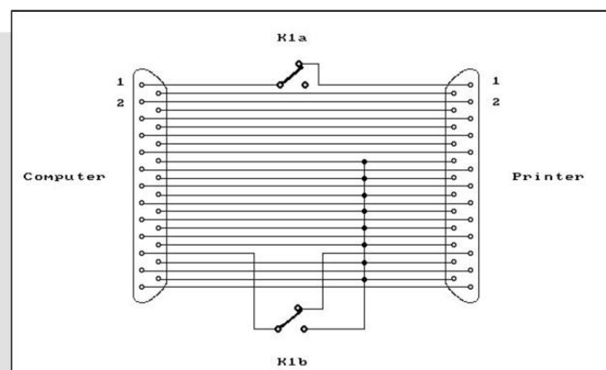
Lázi & Angler

Kapcsolgató

Egér joystick átkapcsoló

E havi számunkban két igen egyszerű de annál hasznosabb készüléket szeretnénk bemutatni. Aki szűk helyen kénytelen számítógépét használni, mint például ezen cikk egyik szerzője is (0.875 m a gardrob szekrényben) az nem igazán örül, amikor a haverjai egymással akarnak játszani és ott a két joystick. Egér ki joystick be kábel itt kábel ott a rend két pillanat alatt felborul. Mi a megoldás ? Az egér joysick átkapcsoló ! Az egész pofonegyszerű, kell egy doboz, arra egy kapcsoló amellyel válthatunk, hogy az egeret vagy a joystickot használjuk. Az 1-es ábrán látható bonyolult rajzról mindjárt kiderül, hogy nem kell sokáramkörös kapcsolókat beszereznünk, elég egy darab kétáramkörös kétállású billenőkapcsoló. A nagy trükk ugyanis az, hogy nem a jelvezetékeket kapcsoljuk át hanem csak a két 9 pontos CANON csatlakozón a tápfeszültséget. Így mindig csak az egyik lehet aktív, ennek állapotát mutatják a LED diódák. Célszerű más-más színű LED-eket használni, így egyszerűbb megkülönböztetni melyik CANON aljzat aktív. Az R1-R2 ellenállás értéke nem kritikus célszerű értéke 470-680 ohm között van. Az AMIGA felöli csatlakozó 9 pontos CANON anya lengőkábelre szerelve, a kis dobozba pedig két 9 pontos CANON apa kerül. Amennyi idő kell a leírás elolvasásához kb. annyi ideig tart a megépítés is.





Centronics Trükkök I

Egy kis tippcsokrot szeretnénk átnyújtani nektek, melynek első részét máris olvashatjátok. Kimondottan biztonságosan megvalósítható áramkörök ezek, mert nagy galiba esetén is, csak a 8520-as portkezelő IC-k tönkretételével kell számolnunk. Persze gyenge idegzetűeknek ez is épp elég. De végsősoron tudomásul kell venni, hogy ez is egy műtét, melynek kockázata mégis csak van.

Az álprinter

Téves nyomtatási parancs kiadása, vagy bármi okból való meggondolása sok bosszúság forrása lehet. A gép sokszor nem engedelmeskedik időben a leállítás parancsának, ilyenkor teljesen tehetetlenül várjuk a végkifejletet. Ez volt eddig. Ha megépítettük az álprintert, akkor egy kapcsolásra a számítógép kiküldi az összes adatot úgy, hogy a nyomtató nem veszi azt észre, és így alaphelyzetbe kerül.

Vizsgáljuk meg közelebbről a párhuzamos portot!

	Pont	JelFunkció
1	-Strobe	adat érvényes
2	D0	adatbit0
3	D1	adatbit1
4	D2	adatbit2
5	D3	adatbit3
6	D4	adatbit4
7	D5	adatbit5
8	D6	adatbit6
9	D7	adatbit7
10	-ACK	adat érkezett
11	Busy	printer foglalt
12	Pout	papírhiány
13	Sel	printer on line
14	+5V	tápfesz. 47ohm-on
15	----	nem bekötött
16	-Reset	alapállapot
17	GND	test
18	GND	test
19	GND	test
20	GND	test
21	GND	test
22	GND	test
23	GND	test
24	GND	test
25	GND	test

Kitűzött célunkat akkor érhetjük el, ha az úgynevezett hand-shake, magyarul kézfogásos adatátvitelbe avatkozunk be, becsapva a számítógépet. Ezért egy kétáramkörös kapcsoló egyik felével a Busy vezetéket megszakítjuk, és a számítógép felöli végét a testre kötjük. A kapcsoló másik felével a Strobe jelet egyszerűen megszakítjuk. A gép erre azt hiszi, hogy a világ legtökéletesebb és leggyorsabb nyomtatójával áll szemben, hisz hiba és foglaltságjelzés nem érkezik. Örömében a lehető leggyorsabban kinyomja magából az összes adatot.

Túlragozni nem akarjuk az áramköri leírást, de azért adunk egy egyszerű kapcsolási rajzot. Az anyagjegyzék attól függ, hogy az áramkört a gépbe építjük-e be, vagy külön panelre. Első esetben, csak egy kétáramkörös kapcsolóra van szükség. A komplett kivitelhez kell még egy 25 pontos CANON apa-anya pár és egy befogadó dobozka. Ez a drágább, de praktikusabban használható kivitel. A készülékünk nemcsak AMIGA, hanem bármely más Centronics interfészű számítógéppel is kiválóan működik.

Kis sorozatunk következő része egy paralel portfigyelő áramkört mutat be, mely az adatátvitelt láthatóvá teszi.

ZOZO és LALA

Devpac 3

Az előző számban ugyan nem volt a cikk végén a mágikus 'folytatjuk' szó, de aki azóta megnézte (vagy már ismerte) a Devpac 3-at, az tudja, hogy van még mit bemutatni belőle. A múltkor ott hagytuk abba, hogy megismertük az editor kezelését, most pedig főképp az assembler kezelése következik. Tehát: 1, 2, (Devpac) 3, START!

Program
Run (CTRL-X): a lefordított program futtatása. Ha nincs még lefordítva a program vagy az előző fordítás közben hibát talált a forrásszövegben az assembler, akkor felajánlja a fordítást. Abban az esetben, ha ilyenkor az 'Assemble' mellett döntünk, találkozunk egy apró szépséghibával: a programot ugyan lefordítja a rendszer, de nem futtatja, tehát mégegyszer ki kell adni a Run parancsot...

Arguments...: ha olyan programot írunk, ami parancsor (CLI) argumentumot vár, itt lehetőségünk van megadni a program futtatása előtt. A 'Save Settings' (lásd később) elmenti a beállított argumentumokat.

Assemble (CTRL-A): a program lefordítása.

Check (CTRL-C): a program ellenőrzésére szolgál.

Output Symbols (CTRL-O): a program szimbólumainak fordítása és mentése programnév.gs néven. Célszerű evvel olyan forrásszövegeket lefordítani, ami csak definíciókat és makrókat tartalmaz (pl. az include file-ok), mert a keletkezett file-t később felhasználva a fordítási időt lényegesen lehet csökkenteni.

Debug (CTRL-D): a lefordított program debugolásának indítása.

Find Error (CTRL-F): a fordításnál hibásnak talált sorok megkeresése. A hibás sort mindig a kurzor után keresi.

Next Error (CTRL-E): a következő hibás sor keresése a kurzor után.

Previous Error (CTRL-SHIFT-E): az előző hibás sor keresése a kurzor előtt.

Execute... (Amiga-E): tetszőleges CLI parancs végrehajtása. A beírt parancsot a 'Save Settings' (lásd később) elmenti.

Macros
Start Learning (CTRL-'['): makró tanulásának kezdete. Ameddig a tanulóüzemmód be van kapcsolva, addig megjegyzi az összes billentyűleütést és menükiválasztást.

Stop Learning (CTRL-']'): makró tanulásának vége.

Play Macro (Amiga-M): a megtanult makró egyszeri visszajátszása.

Repeat Macro: makró tetszőleges számú visszajátszása.

Settings
Assemble to Disk: ha bekapcsoljuk, akkor a lefordított programot kimenti lemezre is. Az 'Output Symbols' ettől a kapcsolótól függetlenül mindig kiírja lemezre a fordítás eredményét (programnév.gs néven).

Create Icons?: bekapcsolva jópofa kis ikonokat kreál a kiementett file-okhoz.

Set Settings... (CTRL-S): az editor paramétereinek meghatározása. Beállíthatjuk itt a tab-méretet, mi történjen az editált sor végén, bár ez nem túl lényeges.

A 'Program Window' beállítás arra vonatkozik, hogy futtatás előtt nyisson-e output ablakot vagy sem (ha Wait-et állítunk be, akkor nem zárja le rögtön a program futása után az ablakot, azt nekünk kell kikapcsolni). Az 'Auto-Indent' bekapcsolásával a bal margót automatikusan tartja az editor (ott kezdi az új sort, ahol az előző kezdődött). A Make Backup bekapcsolása esetén minden mentésnél készül egy programnév.bak kiterjesztésű file is (az aktuális könyvtárba). Az 'IBM keypad' kapcsolóval a numerikus billentyűzeten lévő billentyűket lehet editálási funkciókra bírni (az A600 tulajdonosok most szomorúak lehetnek). A 'Flashing Cursor'-t bekapcsolva az aktuális ablak kurzorát villogtatja az editor. Az 'Editor Screen' segítségével a Devpac indulásnál saját screen-t nyit. Ez utóbbi kapcsoló hatása csak akkor jelentkezik, ha kimentjük a beállításokat, azután kilépünk és újraindítjuk a Devpac-et.

Assembler: ebből a menüpontból egy újabb menübe jutunk. Ebből a fontosabb menüpontok a következők:

1. Assembler Control (CTRL-1): az assembler fordító vezérlésének beállítása. Beállíthatjuk, hogy milyen listát készítsen a fordításról, legyenek-e figyelmeztető üzenetek, stb. A ki-be kapcsolók közül a munka során igazán az 'Ignore Multiple Includes' bekapcsolása lényeges. Ennek bekapcsolásakor a többször előforduló include-ot csak egyszer fordítja le. Itt állíthatjuk be, hogy milyen kódot generáljon a fordító (Format): lehet futtatható, object-kód vagy ún. S-records (ez utóbbinál a kód egy ASCII szövegfile-ban van hexdump formában tárolva). Ha debuggolni szeretnénk a programot, akkor itt beállíthatjuk, hogy a program tartalmazzon debug információkat is. Ilyenkor a debuggerben látjuk a cimkéket és ezekre a nevükkel hivatkozhatunk is. Az adott projectre vonatkozó beállításokat is itt lehet megadni. A 'Define' segítségével definiálhatunk egy vagy több szimbólumot, amik megadása itt akkor hasznos, ha feltételes fordítás segítségével szerkesztünk pl. debugolást segítő részleteket a programba. A 'Main'-nél annak a forrásszövegnek a nevét adhatjuk meg, amivel a fordítást szeretnénk kezdeni. Ha itt megadunk egy nevet, akkor mindegy, hogy melyik forrást editáljuk, az assembler mindig az adott nevűt kezdi el fordítani. Célszerű akkor használni, ha több forrásfile-ból áll a program, és van egy, ami ezeket összefűzi egymással. Az 'Output' a program kimenetét irányítja át egy megadott file-ba, a 'List to' pedig a listázást. Az 'Include'-ban megadhatjuk az include fileok keresési útjait. Ha többet is meg szeretnénk adni, akkor ezeket vesszővel kell elválasztani. Nagyon lényeges lehet a 'Headers'. Ide annak a file-nak a nevét kell beírni, amit az 'Output Symbols' segítségével fordítottunk (.gs kiterjesztésű). Ezután használhatjuk az abban szereplő szimbólumokat és makrókat is. Az assembler vezérléséről dióhéjban ennyit, aki használni szeretné a rendszert, annak azt ajánlom, hogy egy kis időt mindenképpen szánjon még rá.

2. Assembler Options (CTRL-2): assembler fordítási opciók beállítása. Itt megadható, hogy melyik processzor utasításkészletét fogadja el az assembler. Beállítható, hogy mekkora legyen a bázis és a külső eltolás alapértelmezett mérete (word vagy longword). Megadható, hogy a relatív ugróutasítások alapértelmezett

hossza byte, word vagy longword legyen. Ha a cím nagyobb, mint az általunk megadott méret és nem tesszük ki a módosító jelölést (.w, .l), akkor fordítási hibát kapunk. A 'Symbol Significance' mellett álló szám azt határozza meg, hogy a szimbólumokból mennyi az értékes karakter, amit figyelembe vesz a fordító. Ezt az értéket 8 és 127 között állíthatjuk, de nem érdemes kis számot meghatározni (hibaforrás).

A 'Case Insensitive Symbols' bekapcsolásával a fordítás során a kis és nagybetűket megkülönbözteti a szimbólumokban (az utasításokat tetszőleges módon írhatjuk ettől a kapcsolótól függetlenül). Az 'Underscore for Local Labels' bekapcsolt állapotában a lokális szimbólumok elé egy aláhúzás karaktert fordít az assembler. Akkor lehet jelentősége, ha nem futtatható, hanem linkelhető kódot fordítunk, amit később más programhoz szeretnénk szerkeszteni (például C-hez). Beállíthatjuk továbbá, hogy a program használhat-e 68881/2-es matematikai koprocesszor utasításokat, 68851-es MMU egységet, valamint Supervisor utasításokat. Nagy segítséget kapunk, ha bekapcsoljuk az 'Add Automatic PC Relative' kapcsolót. Ilyenkor ahol csak lehet, PC relatív kódot készít az utasításból, amivel helyet takarítunk meg és némi sebességet is nyerünk. Van még négy kapcsoló, amik a forrásszöveg ellenőrzésére szolgálnak.

Az elsőt akkor célszerű bekapcsolni (Ensure PC Relative Code), ha PC relatív kódot akarunk írni, mert ilyenkor fordításnál az ennek nem megfelelő utasításokra hibát ad a fordító (pl. abszolút címkehivatkozás).

A 'Check Absolutes for Missing #' bekapcsolásával csökkenthetjük annak a veszélyét, hogy véletlenül elhagyunk egy '#' jelet, ezáltal rengeteg bosszúságtól szabadítjuk meg magunkat.

A 'No Even Indirection Checking' kapcsolót célszerű mindig kikapcsolt állapotban hagyni. Ha azonban mégis szeretnénk, például a 'move.w d0,odd_address' szerű (páratlan címre történő hivatkozás) sorokat tartalmazó programunkat lefordítani, akkor nyugodtan kapcsoljuk be (GURU 99%-ban garantálva). Megjegyzendő, hogy ha a kapcsoló nincs bekapcsolva, tehát vizsgálja a páratlan címekre történő hivatkozást az assembler, akkor sem ad maga a fordító hibaüzenetet, csak az editor áll a hibás sorra 'odd address' üzenettel, és természetesen NEM készül futtatható kód. A 'No Expression Type Checking' bekapcsolása akkor lényeges, ha olyan tipusokkal szeretnénk műveleteket végezni, amik nem összeillők. Például ha nem kapcsoljuk be ezt a kapcsolót, akkor a 'move.l #cimke+3,d0' szerű sorokra hibát ad a fordító.

3. Assembler Optimisations (CTRL-3): optimalizáló paraméterek beállítása. A Devpac 3, az eddig megszokottaknál lényegesen több lehetőséget kínál fel a kód hatékonyságának növelésére. Eddig általában csak a relatív ugrások méretét és a MOVE-MOVEQ utasítás optimalizálását nyújtották a fordítók (ezeket sem mindig jól). Ezzel szemben a Devpac a következőkre ad lehetőséget: MOVE.L, MOVEA.L, ADD, SUB, LEA, abszolút címzésmód, eltolások kezelése (bázis, külső, indirekt) és ugróutasítások optimalizálása (ezek célszerű alkalmazásáról gyönyörű folytatásos rémregényeket lehetne írni, de sajnos ennek a cikknek nem az assembly programozás a témája). Az összes lehetőséget külön-külön vagy egyszerre is beállíthatjuk, vagy kérhetjük a fordítót, hogy csak figyelmeztető üzenetet küldjön optimalizálás helyett.

4. Load Opts, Save Opts, Save Opt As...: az assembler opcióinak visszatöltése és mentése. Célszerű a beállítások után elmenteni azokat, mert kilépésnel nem mentődnek ki automatikusan. Ha elmentjük az assembler opcióit, akkor keletkezik a GenAm.opts nevű file. Ha az assemblert nem az editorból hívjuk meg, hanem pl. CLI-ből (GenAm filenév), és ha a munkakönyvtárunkban szerepel ez a file, akkor a beállított opciókat az assembler használni fogja.

5. Reset to Defaults, Last Saved, Restore: az alapértelmezett opciók beállítása (Reset to Defaults), vagy az opciók előző állapotának visszaállítása.
Select Font...: az editor karakterkészletének kiválasztása. Itt csak egyetlen kikötés van, mégpedig a kiválasztott font nem lehet proporcionális.

Resident Tools: az assembler és a debugger helyét és betöltésnek módját lehet itt meghatározni. A választható módok: 'On First Use' (az első hívás után a tárban marad), 'At Start' (az editor betöltésével egyidőben betölti és a tárban hagyja) és 'Every Time' (minden meghívásnál betölti, majd szépen elfelejti). Megadható a programok keresési útvonala is (szerencsére nem a C: könyvtárban keresi, mint az előző verziók). A beállításokat elmenteni a 'Save Settings' menüponttal lehet.
Load Settings, Save Settings és Save Settins As: az editor konfigurációs file-jának (Devpac.prefs) töltését és mentését végezhetjük el ezekkel a menüpontokkal. Ha módosítottuk a beállításokat, célszerű elmenteni, mert kilépésnél ezt nem teszi meg automatikusan a rendszer.

Nagyon röviden ennyit lehet elmondani a Devpac 3-ról. A trükköket és tanácsokat pedig még jó hosszan lehetne sorolni, de ez most elmarad, talán majd máskor... Azok, akik eddig a régi (2.12, 2.15) Devpac verziókat használják remélhetőleg kedvet kaptak ahoz, hogy áttérjenek az újra. Jóllehet némi kellemetlenséget okozhat kezdetben, hogy az új rendszer kezelése némileg más (pl. a vezérlőbillentyűk máshol vannak), ezért azonban bőségesen kárpótol mindenkit a sok új szolgáltatás és az új (szuper!) editor. A jót pedig egyébként is igazán könnyű megszokni. De nem csak a Devpac hívőknek ajánlom a Devpac 3-at, hanem minden assembly programozónak, mert nagyon kényelmes és profi rendszer. Thanx HiSoft!

Brazil

Image Master

Az amerikai Black Belt Systems a HAM-E grafikus kártyájához mutatta be az Imagemaster nevű 24 bites képfeldolgozó-programját.

Azóta a program sokat fejlődött és már nem szükséges hozzá a grafikus kártya sem. A képek manipulációja továbbra is 24 biten történik, de eközben a képernyőn (szabadon választható Amiga felbontásban) mindig látjuk a végeredményt. A nagy vetélytárssal, az Art Department Professinal-lel összehasonlítva az Imagemaster némely tekintetben alatta marad, illetve felülkerekedik az ADPro-n. Számos funkciójával, beépített 24 bites rajzolóprogramjával, hihetetlenül sok effektekkel, animációkezelési lehetőségével, a mérleg nyelve az Imagemaster felé billen, de sajnos a csodálatos funkciók lassú végrehajtási sebessége, és a program instabilitása csökkenti ezek értékét. Az Imagemaster-nek min. 3.5MB memóriára van szüksége, és nem árt ha a gépben nem 68000-es processzor működik... A programot a képernyő alsó felét elfoglaló nyomógombok sokaságával vezérelhetjük, amelyek egyes esetben akár az egész képernyőt is betölthetik. Ez szerencsés megoldás abból a szempontból, hogy gyorsan elérjük az egyes funkciókat, de az áttekinthetőséget nagyon rontja.

A bevezetés után lássuk mit is tud a program!

A következő képformátumok olvasására/írására van lehetőség: IFF, IFF24, RGBN, RGB8 (Imagine), DCTV, GIF, JPEG, HAM-E, Sculpt Raw, NASA, PBMC. A beolvasott képeket a főképernyőn kiválasztott "Paint panel" gombbal meghívott rajzolóprogramban rajzolhatjuk újra. Itt sokféle eszközből választhatunk: egyenes, kör, ellipszis, szabadkézi folytonos- és pontvonal, nyitott vagy zárt polygon. Természetesen a beépített ecsetek mellett a képből kivágott részletekkel is dolgozhatunk. A brush hatását a képre is részletesen beállíthatjuk (Replace, Smooth, stb). Itt említem meg, hogy az Imagemasterben nincs korlátozva a betöltött képek és kivágott brushok száma, ez csak a memória méretétől függ. Lehetőség van feliratok készítésére is standard Amiga fontokkal.

A program talán legérdekesebb részébe a főképernyőn a "Process panel" gomb leütésével juthatunk. A feltűnő gombok sokasága már sejteti velünk, a program készítői ezekre a funkciókra koncentráltak, összesen 150 effekt közül válogathatunk. Néhány ízelítőül: Anti-Aliasing mellyel utólag lágyíthatjuk a kontúrokat, Motion Blur - egy szabadon válsztott irányban elmoshatjuk a képet, Wave - hullámokat varázsolhatunk a képre, Explode - olyan hatást érhetünk el vele mintha a kép "felrobbant" volna, Caricature - humoros módon torzítja (görbíti) a képet, vagy a kedvencem: az asterize - fényes csillagokat ragaszthatunk a képre. Ez utóbbi például rendkívül jól alkalmazható raytracing képek díszítésére - a ma alkalmazott algoritmusok a természetes fény csillanást nem tudják előállítani - nem így az Imagemaster!

Minden funkció meghívása előtt ki kell jelölnünk a képen azt a területet, amelyre az effektet alkalmazni kívánjuk. Az egész kép mellett, rengeteg módon adhatjuk meg a képernyő egy részét (négyszögletes terület, szabadkézi vonallal határolt terület, stb.).

Fontos része a programnak, a Compose panel. Itt lehet több képet összekeverni. Ezt természetesen sokféleképpen tehetjük meg. Választhatunk Anti-aliasing-ot, megszabhatjuk, hogy csak egyes szín-összetevők keveredjenek, egy harmadik képet használhatunk fel a keveredés mértékének meghatározására. Ezen a panelen található a bombasztikus Morph. Ez az "infinite morphing" technikát valósítja meg - elsőként - az Amigán. Így névről nem biztos hogy ismerős, de ha azt mondom Michael Jackson - Black and White videoklipben az átalakuló arcok, ez már biztos, hogy ismerős. Ez a metamorphosis technika más mint ami a Deluxe Paint 4.x-ben található. Itt súlypontokat adhatunk meg, azaz pontosan meghondhatjuk, hogy a forrásképen látható képpont és környezete a cél képen hová kerüljön. Amint a mellékelt ábrasor mutatja (amelyen a cikk szerzője éppen megmutatja valódi arcát) meglehetősen látványos dolgokat produkálhatunk. Az itt látható 16 színű képek helyett akár 16.8 millió színű képeket is használhatunk, a profi minőség garantált.

Összefoglalva az Imagemaster nélkülözhetetlen mindenkinek, aki video alkalmazásokra használja az Amigáját (és persze rendelkezik legalább 3.5MB memóriával). A DTP-vel foglalkozóknak hasznos segítség az Imagemaster, az IBM PC-n és Macintosh-on oly népszerű PhotoStyler minden funkcióját tudja az Imagemaster is.

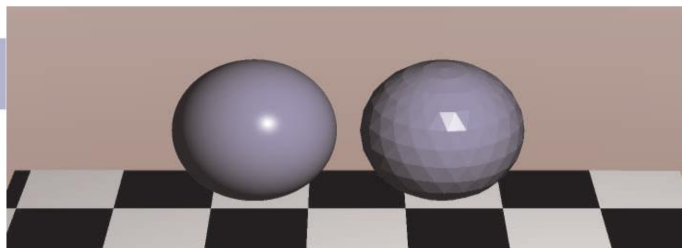
A program ára németországban 800 DM körül van.

Forgalmazó:
Renderland, Oberer Anger 21
8011 Forstern/Tanding
Tel.: 089/1231122,
Fax: 089/1236643

Marinov 'Gaborca' Gábor

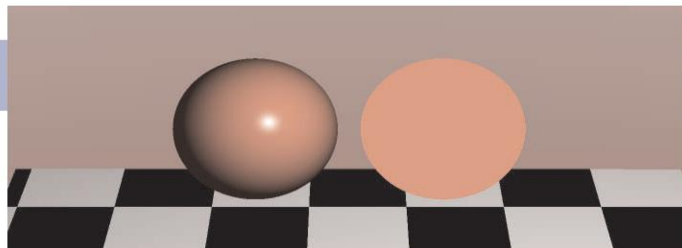
Ray-Tracing

Az előző számban áttekintettük az Imagine történetét és belekezdtünk a tulajdonságok (attributes) vizsgálatába. Ebben a számban a textúrákkal ismerkedünk, ám előbb még néhány tulajdonság ismertetése következik, amely helyhiány miatt kimaradt az előző számból.



Phong

Ha bekapcsoljuk akkor a program a testet alkotó kis háromszög alakú felület-elemeket a kép megrajzolásakor összemossa. Így ha egy görbülő felületet akarunk ábrázolni nem kell rengeteg kis háromszögből felépíteni, elég bekapcsolni a Phong árnyékolást. A Phong algoritmus a nevét megalkotójáról Bui-Tuong Phong vietnámi matematikusról kapta.



Bright

Ha bekapcsoljuk akkor a testet nem árnyékolja a program. Ritkán használt, de ha nem lenne hiányozna. Pl. vakítóan kék nyári égboltra napocskát szerenénk varázsolni. Ha nem lenne a Bright akkor az égre helyezett gömböt vagy korongot is szépen árnyékolná az Imagine, képzeljük csak el!

Fastdraw

Bekapcsolva az Imagine a szerkesztő ablakokban a test helyett csak az őt befoglaló hasábot mutatja. . A végső képre a Fastdraw nincsen hatással.

Light

Segítségével fényforrássá tehetünk bármilyen testet. A Fényforrásokkal kapcsolatos beállításokrol egy későbbi számban lesz szó.

Genlock

Az Imagine a kész képen ezt a testet a 0-ás szíregiszter színével rajzolja meg. Így ha van genlock-unk, akkor a képen a test helyén az alákevert videókép látszik majd.

Textúrák

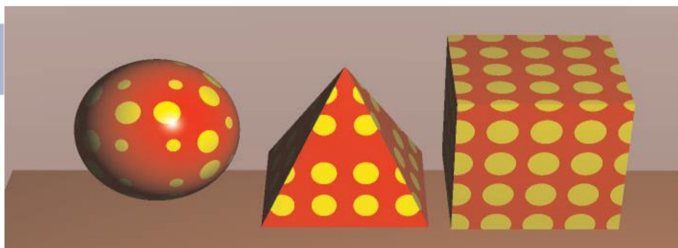
avagy

"öltözködjünk"

Az Imagine (ill. elődje a Turbo Silver) felületmodellező részének egyik legnagyobb újítása az előző programokhoz képest a dinamikus textúrák bevezetése volt. A hagyományos módszer egy-egy kép ráfeszítését jelentette a test felszínére. Ezzel szemben a dinamikus textúrák nem mások mint matematikai formulák, amely alapján a program a kép számítása közben rajzolja meg a test felszínén látható mintát. Ennek előnye, hogy a paraméterek változtatásával változik a minta. Az Imagine egyik erőssége a metamorphosis, amely a test bármely tulajdonságára vonatkozhat, így a textúrákra is. Ezzel nagyon szép hatásokat érhetünk el animációinkban. Ebben a számban az Imagine 2.0-hoz mellékelt textúrákkal és azok beállításával foglalkozunk.

Fontos megérteni a textúra és az IFF kép használata közötti különbséget. Míg egy IFF kép ráfeszítésnél a kép követi a felszín alakját, addíg a textúráknál teljesen más a helyzet. A textúra az adott test környezetében lévő térbeli pontokhoz egy matematikai összefüggés alapján (amely minden textúránál más és más) egy-egy szín értéket rendel. Ahol a test felszíne helyezkedik el a térben ott a test egyes pontjainak a színe olyan lesz, amilyen színt a textura az adott térbeli ponthoz meghatározott. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy ha egy testen megváltoztatjuk az IFF kép helyét, akkor attól a kép még ugyanaz marad csak másképp helyezkedik el, ha viszont egy textura helyzetét változtatjuk meg akkor teljesen más felületi mintázatot kapunk. Az Imagine-ben egy testhez egyszerre négy texturát rendelhetünk. Hogy mire jó ez? A textúrák többsége (az Imagine 2.0-ás verziójától) nem csak a test színét változtathatja meg hanem az átlátszóságát vagy a fényvisszaverési tulajdonságát is.

E hosszas bevezető után lássuk milyen textúrákat használhatunk!

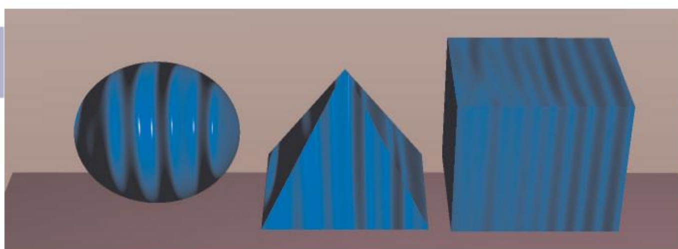


Dot Spacing	- az egyes pöttyök egymástól mért távolsága
Dot radius	- a pöttyök átmérője
Color R,G,B	- a színük
Reflect R,G,B	- a fényvisszaverési tulajdonságuk
Filter R,G,B	- a fényáteresztési tulajdonságuk

Dots

Amint látható a képen is, ez a pöttyös strandlabda kedvelők texturája. A test alapszínére a texturánál beállított színnel rajzolja a program az egységes mértű pontokat. A minta sűrűsége is megadható.

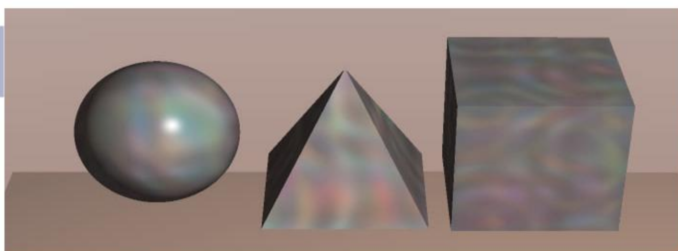
OK. A következő táblázatos forma (amely a tapasztalatok alapján sikerrel mutatkozott be az előző számban) tartalmazza a texturák beállítási lehetőségeit. Az egyes paraméterek értékei azért nem szerepelnek, mert az Imagine egy alapbeállítást ad minden texturához, ezek láthatók a képeken



Wavelength	- egy hullám hossza
Amplitude	- a hullám magassága
Distance Travelled	- a hullámzás hossza

Waves

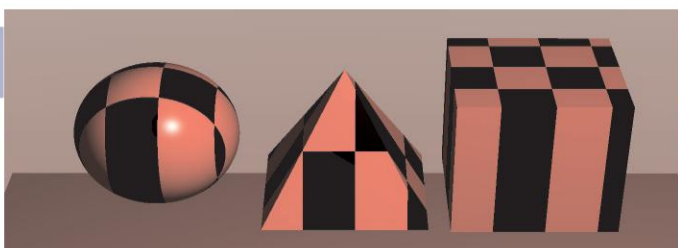
Ki ne szeretett volna hullámzó tengert tervezni kedvenc 3D-s modellező programjával. Nos ezt az Imagine-ben a lehető legegyszerűbben oldották meg: texturával. Ez a test alapszínét úgy módosítja, hogy annak "hullámos" kinézetet ad. Ezt is, mint minden texturát a paraméterek változtatásával animálhatunk, így könnyedén a előállíthatjuk "álmaink szelíden hullámzó kék óceánját..."



Detail Size	- az egyes festékfoltok átlagos mérete
Random Seed	- a véletlenszám generáláshoz szükséges érték
RGB #1,#2,#3,#4	- a négyféle szín

Pastella

Aki szeret gyönyörködni a klasszikus festőművészek ecsetvonásiban, az kedvelni fogja ezt a texturát is. Különös hangulatú, megkapó látványt eredményez, hasonlót ahhoz, mint amikor egy képzelezbeli festő csukott szemmel, háttal a vászonnak álmait megfesti. Egyébiránt négyféle színből álló különböző méretű összemosódó foltokat eredményez.

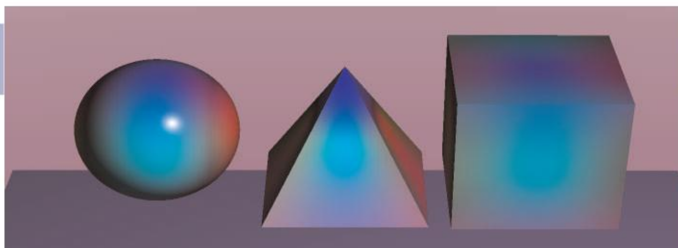


Check Size	- egy kocka (négyzet) mérete
Color R,G,B	- a négyzet színe
Reflect R,G,B	- a négyzet fényvisszaverési tulajdonsága
Filter R,G,B	- a négyzet fényáteresztési tulajdonsága

Checks2

Teljesen hasonló a szemközti oldalon található Checks texturához. Ez is "sakktábla" mintázatot állít elő. A különbség csak annyi, hogy itt a Z tengely irányában nincsenek "kockák". Ez így leírva talán nem túl érthető, de az ábrára pillantva a kockán rögtön látszik miről is van szó.

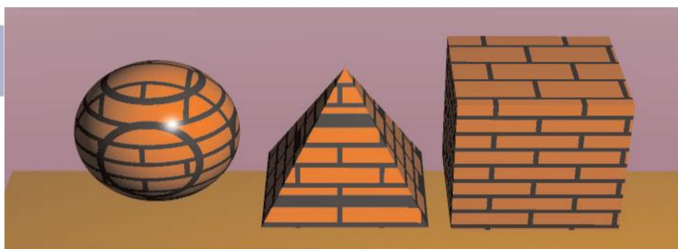
Több helyen lehet olvasni a Random Seed feliratot. Nos ezekbenl a mezőkben bármilyen értéket megadhatunk. A program ezt azoknál a texturáknál igényli, ahol a minta előállításához véletlen szá,okra is szükség van. Ezt az értéket a véletlenszám generátor beállításához használja fel a program.



Angular

POS X R,G,B	- az X tengely pozitív irányába eső szín
NEG Y R,G,B	- az Y tengely negatív irányába eső szín
POS Y R,G,B	- az Y tengely pozitív irányába eső szín
NEG Z R,G,B	- a Z tengely negatív irányába eső szín
POS Z R,G,B	- a Z tengely pozitív irányába eső szín

Színátmenetet generál a testre. A különböző térbeli irányokhoz (Összesen hat irány létezik - x,y,z pozitív és negatív oldal!) egy-egy színértéket kell megadnunk. A összes lehetséges irányból csak ötöt adhatunk meg (a -X irányt nem). Ezt a texturát az Imagine készítői - saját bevallásuk szerint - a Deluxe Paint-ban megtalálható színátmenet rajzolás 3D-s megfelelőjének szánták.



Bricks

X,Y,Z Size	- egy tégla mérete
Mortar Size	- az egyes téglák közötti "malter" vastagsága
X Shift With Z	- az X irányú eltolás a Z értékétől függően
X Shift With Y	- az X irányú eltolás az Y értékétől függően
Z Shift With Y	- a Z irányú eltolás az Y értékétől függően

Mortar Color, Reflect, Filter RGB - Color-a malter színe, Reflect-a fényvisszaverési tulajdonsága, Filter-a fényáteresztési tulajdonsága

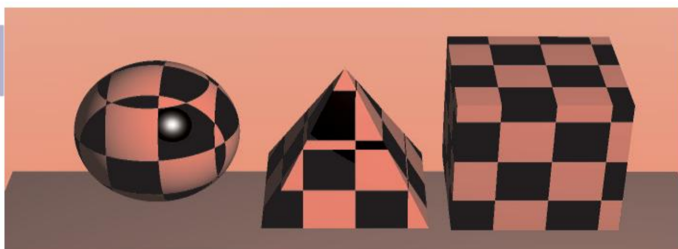
Tégla mintázatot varázsolhatunk bármely test felszínere a segítségével. Az egyes paraméterek közül csak a "X Shift With Z" és társai okozhatnak gondot. Ezzel a három paraméterrel szabályozhatjuk azt, hogy az egyes téglák hogyan helyezkedjenek el egymáshoz képest. Pl. Ha a tégla mérete 32, és a "X Shift With Z" értéke 16, akkor az egymás fölé kerülő téglák éppen a fél szélességükkel lesznek eltolva egymáshoz képest (minden második sor pontosan egymás fölé kerül).



Camo

Spot Spacing	- az egyes foltok egymástól való átlagos távolsága
Random Seed	- véletlenszám generáláshoz szükséges érték
RGB #1,#2,#3,#4	- a négy szín definiálása.
# of Colors	- használt színek száma
Spot area [0..1]	- a test felületének mennyi százalékát fedje a minta

Álcázóminta. Katonai "terepszínű" felületi mintát hozhatunk létre a segítségével. Az álca különböző színű foltokból áll. Összesen max. négyféle színt használhatunk. Ha azt akarjuk hogy ennél kevesebb szín álcázza testünket, akkor a színek számát a "# of Colors" mezőbe írjuk be (1,2,3).



Checks

Check Size	- egy kocka (négyzet) mérete
Color R,G,B	- a négyzet színe
Reflect R,G,B	- egy négyzet fényvisszaverési tulajdonsága
Filter R,G,B	- egy négyzet fényáteresztésii tulajdonsága

A klasszikus "sakktábla" minta. Megadhatjuk a négyzetek színét. Ez és a test színe adja a "sakktáblát". Érdemes belegondolni, hogy mint miden IM textura ez is három dimenziós! (hogy pontosan mit is jelent ez, azt a bevezetőben olvashatod) Ezzel magyarázható a gömbön megfigyelhető furcsa mintázat.

A következő alkalommal a most nem tárgyalt texturák kerülnek nagyító alá, valamint néhány "textura trükköt" mutatok be.

Marinov 'Gaborca' Gábor

Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.



Shakespears Sister - Hormonally Yours

Fekete ruha és hullafehér smink - így tűnt fel két hölgy a videoklipekben. Siobhan Fahey (Ex Bananarama) és legjobb barátnője, Marcella Detroit alkotja azt a duót, amelynek van már sikerdala is a listákon, például a Stay (Maradj). Meglepő siker az, hogy a bemutatkozó album az első tíz között van a slágerlistákon. Mégsem annyira elemi erejű a meglepetés akkor, ha figyelembe vesszük, hogy kicsoda Siobhan férje. Nos, a férj nem más, mint az Eurythmics-ből ismert Dave Stewart, aki már- finoman szólva- nem kezdő a popszakmában. Siobhan harmicegy, Marcella harminckét éves, mindkettőjük kedvenc témája a halál. Állítólag estéket tudnak beszélgetni, vitatkozni erről. Kedvenc színük - mi is lehetne más - a fekete. Koncerten kívül is hordják a hullasminket, lassan új divatot teremtve. Szerintük a dalok is segítenek nekik abban, hogy tisztába jöjjenek a halállal. Az album ennek megfelelően visszafogottabb, nem tartalmaz amolyan kis happy-song-okat. A két lány maga írja a zenét és a szövegeket is. Nekem az tetszik leginkább a lemez zenéjében, ahogy különösebb erőlködés nélkül is meggyőző, elgondolkodtató tud lenni. Nincsenek feltünő, eredetieskedő hangszerek, inkább a dallam dominál. Az egész lemez egy egységes egészként hallgatható, nincsenek olyan számok, amelyek elütnének a koncepciótól, vagyis a kissé komolyabb hangvételtől, a színvonalas szövegtől. Ez egy különleges világ, de igazán érdemes bejárni ilyen szakavatott idegenvezetőkkel. Összefoglalva csak azt tudom mondani, hogy aki egy kis igazi fekete hangulatra vágyik, az hallgassa meg ezt a lemezt, a sötét erők megjelenése garantált.



Walk On The Wild Side - The Best Of Lou Reed

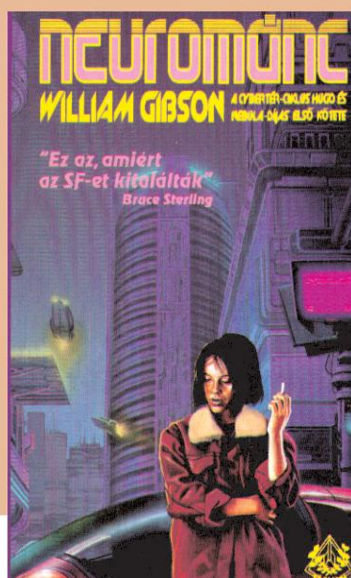
Lou Reed olyan zenész, aki a nagyközönség körében soha nem lett különösebben ismert és népszerű. Zenei stílusa, felfogása azonban nagyon sok zenészt inspirált, sok zenekarnak adott ötletet. Reed 1943-ban született New Yorkban, középosztálybeli családból. Kezdetben több punk zenekarban játszott, emiatt kirúgták az egyetemről. Dalokat ír, közben újságíróskodik, dalait a lemeztársaságok sorra utasítják vissza. 1966-ban megalakítja a Velvet Underground nevű zenekart, John Cale társaságában. Ez a zenekar a hatvanas évek második felében legendává válik, nem kis részben Andy Warholnak köszönhetően. Szövegeikkel addig tabuként kezelt témákhoz nyúltak, zenei újításaikból, játékstílusukból a hetvenes évek új hulláma, és punk zenekarai egyaránt merítettek. Mikor 1970-ben a zenekar feloszlik, Reed hivatalnokoskodik, majd '71-ben Angliába megy. Itt kiad egy sikertelen lemezt, amely sokak szerint fiatalkori munkáira emlékeztet. Majd találkozik Dawid Bowie-val, aki elvállalja második, Transformer c. albumának produceri munkáit. A lemezről a Walk On The Wild Side világsiker lesz. A sikeres együttműködés tovább folytatódik, megszületik a hetvenes évek egyik legjobb lemeze, a Berlin. Az újabb siker után zenekart szervez, de a kritika már sokkal hűvösebben fogadja produkcióit. Az ok : Reed önmegsemmisítést propagáló, az élet sötét erőit misztifikáló szövegei, koncertjei. A hetvenes évek végén, nyolcvanas évek elején már inkább a közönség felé fordul, munkáiban kezd visszafordulni a hetvenes évek elejének zenei világához.1981-ben megjelenik ez a válogatás, amelyen a gazdag életmű legjobbjai szerepelnek.



U2 - Last Night At The Ritz

Az ír zenekar 1979-ben alakult. Larry Mullen jr., a dobos adott fel hirdetést, amelyben zenélni akaró fiatalokat keresett. A hirdetésre a későbbi U2 tagjai válaszoltak, Paul Hewson - Bono, Dave Evans - The Edge és Adam Clayton. Először klubokban játszottak, majd később az ír CBS köt velük szerződést. Hírük lassan Angliába is átterjed. 1980-ban megjelenik első, Boy c. albumuk. Erre már sokan felfigyelnek. Rövidesen amerikai turnéra indulnak, már játsszák második albumuk (October - 1981) számait is. Ma is tartó, hihetetlenül sikeres pályafutásukról most hely hiányában csak ennyit. 1981-ben Amerikában koncerteznek. A CD, amiről most szó van, kalózfelvétel, hivatalosan nem jelentették meg. A felvételen a New York-i Ritz-ben adott kocertjük egy része van megörökítve, 55 perc hosszan tart, nincsen megvágva és újrakeverve. Igazi kuriózum tehát ez a lemez minden U2 rajongónak. Az elhangzó számok között olyan sikerek találhatók, amelyeket később is gyakran játszanak. Ilyen pl:The Electric Co., I Will Follow, October, Twilight stb... A felvétel minősége igen jó, direkt a keverőasztaltól vették fel. Miután nincs újrakeverve, nagyszerűen adja vissza a koncert hangulatát, forró atmoszféráját. Külön érdekessége a lemeznek, hogy elég sok olyan szám hallható rajta, amit csak koncerten játszottak. Ezek- a lényegében ismeretlen számok- között igen jók is akadnak. Ezt a CD-t elég sok helyen láttam már Budapesten tehát nem kell Bécsig menni egy-egy jó kis kalózlemezért. A legforróbb újdonság viszont a 92-esdupla koncertalbum, a Total Thing, ami szintén kapható itthon is.

Stilla



William Gibson - Neuromán

Végre hozzánk is eljutott William Gibson hihetetlen intenzitású könyve, a Neoromán, vagy ahogy majdnem mindenki ismeri: a Neuromancer. Gondolom sokan játszottak a hasonló című játékkal is. Most itt a könyv és nem okozott csalódást úgy, mint általában a nagy garral beharangozott sci-fi csodák. Elöljáróban az olvasásához egy jószándékú figyelmeztetés: bármennyire is megszoktad, ne olvass egyhuzamban, mert egy kicsit zavaros lesz a kép. Bár nem igazán az SF csúcsteljesítménye (ahogy a borítón áll, bár ez is a pap és a paplan analógiájára visszavezethető dolog), de egy igazi,sodró lendületű, nagyszerűen kitalált világ, amiben -legalábbis számomra- az a legnagyszerűbb, hogy végre nem a különböző gülüszemű szörnyek és sugárvetők játsszák a főszerepet, hanem a hihetetlenül megváltozott emberi jellem, magatartás, a Föld lakosainak jövőbeli kapcsolatrendszere, vagyis olyan dolgok, amiken egy egész kicsit el is lehet gondolkodni, hogy tényleg mi lenne ha... Maga a szerző írt a könyv végére egy kis mentegetődzést, hogy a '84-ben íródott mű nem egészen tükrözi a mai világpolitikai helyzetet, vagyis a szokásos csúnya orosz bácsik vannak itt is, mint főellenség. Ez azért fontos, mert néha egész furcsán hatnak bizonyos mondatok. Egyszóval a Walhalla Páholy könyve (már megint) egy olyan dolog, amit nem ismerni egész egyszerűen luxus annak akit egy kicsit is érdekel az SF.

Az utolsó cserkész

Jó és rossz fiúk. Teljesen megszokott téma Bruce Willis-től. Krimi, akció, nyomozás, bosszú, drog, szerelem és halál. Mintha a Drágán add az életed huszonharmadik része elevenedne meg. Ez a mozi nem hiszem, hogy bekerül a filmművészet nagykönyvébe, egy szombat esti lazításra azonban tökéletes. Willis most is bukott nyomozót játszik, borostásan formálja meg a családjában csalódott, munkájából kirúgott exhős magánnyomozót. Mintha Nick Nolte és Eddy Murphy is készített volna már ilyet 48 óra címmel. A poénok kicsit talán durvák, de ne várjunk egy focistától és egy megszállott zsarutól többet. Itt, ott felvillan egy jó pirotechnikai, sőt operatőri trükk. Látszik, hogy profik készítették. A futószalag nem enged túl nagy teret az alkotófantáziának, ám mégis végig izguljuk a story-t. Ez a film igazán nem kellemetlen élmény sőt mint akció-krimi élvezhető, de ha valaki gondolatokat keres benne, esetleg mondanivalót, az csalódásra ítéltetett. A vége is elmaradhatatlan happy end, nyugodtan kicserélhetnénk a Die Hard befejezésére úgy, hogy senki sem venné észre. De nyáridőben ki vágyik gondolkozni?

Shy

És ha valaki szeretne egy-két jó könyvet olvasni, a megjelent érdekességekből, néhányat ajánlanék...

Nem venném a lelkemre, hogy a Leslie L. Lawrence rajongók lemaradjanak a mester egy újabb eposzáról, szóval jelzem, hogy megjelent a **Naraszinha Oszlopa** című remek. Ezúttal India a helyszín, a főhős természetesen maga a szerző, akit egyszerűen nem lehet átvágni semmilyen misztikával, fojtogatókkal, vallási szokásokkal. Természetesen a hölgyek sem hagyják békén a zseniális professzort, így egy napja legalább 48 órából áll. A megszokott stílus nem változott, igazi Lőrincz könyv ez is.

Az idei könyvhétre több jó könyv is megjelent, például **Hrabal**, **Kundera**, Umberto Eco egy-egy könyve. Amire külön is fel szeretném hívni a figyelmet, az az utóbbi. Eco már írt egy világsikert, a Rózsa Neve címmel. Most ismét írt egyet, ami körül már a megjelenés előtt hatalmas felhajtás volt, több kiadó látatlanban fizetett hatalmas összegeket a kiadás lehetőségéért. Ez a mű a misztika, a kaballisztika, a titkos társaságok világába kalauzol el bennünket, végigkövetve a templomosok lovagrendjének történetét, beleszőve a szabadkőművesek históriáját is. A rengeteg érdekességet, történeti adatot, vitatható és vitathatatlan elméleteket tartalmazó vaskos kötetet nagyon ajánlom mindenkinek, mert bár ez nem detektívregény, mint a Rózsa Neve, ugyanolyan izgalmas és olvasmányos.

És most egy antiajánlat : Nehogy, ismétlem még véletlenül se olvassa el senki a Star Wars sorozat következő, nyolcadik epizódját, mert már semmi érdekes sincs benne. A **Jedi Hatalma** c. könyv a már jól bevált klisékből építkezik, új ötlet, neadjisten váratlan fordulat még véletlenül sem található a műben. Remélhetőleg már nincs több rész,mert el nem tudom képzelni, hová lehetne még süllyeszteni a Star Wars egyébként kitűnő alapötletét.

A másik álnéven író magyar sikergyáros, Vavyan Fable is megjelentette a Halkirálynő sorozat következő kötetét. Bár a sztori '88-as keltezésű, most sem maradnak el a körömrongáló izgalmak, vad hajszák, különlegesnél különlegesebb fazonok. Sietek megnyugtatni mindenkit, ez sem az utolsó kalandja Denisa Wry nyomozónak, lehet tovább rágódni vajon mi lesz még itt...

Stilla



John Caldwell - A Káosz éve

Valószínűleg az elfogódottság fogja jellemezni a következő sorokat, mivel egyik kedvenc sorozatom harmadik kötetéről kell egy keveset írnom. Skandar Graun, a félvér-ork harcos pap kalandjai folytatódnak a könyvben. Az első részt javaslom minden gondolkodó emberi lénynek, aki egy kis kikapcsolódásra vágyik. A második és harmadik részt csak azoknak ajánlom, akik ismerik és megkedvelték a "csirkebélszagú" főhős kalandjait. Egyesek szerint Caldwell magyar író és csak annak a manapság divatos hóbortnak hódol, hogy álnéven jelenteti meg a könyveit. Erre utal az is, hogy egyik kötetben sem szerepel a fordította X,Y megjegyzés. *Masell*



TOP Listák

SZIMULÁTOR

1.	Falcon 3.0	(1)
2.	Formuly One G.P.	(2)
3.	Civilization	(-)
4.	Gunship 2000	(3)
5.	Pacific Islands	(7)
6.	Birds of Prey	(-)
7.	Pinball Dreams	(4)
8.	Bundesliga Manager	(-)
9.	A320 Airbus	(-)
10.	Vroom	(-)

AKCIÓ

1.	Epic	(-)
2.	Project-X	(2)
3.	Delivarence	(-)
4.	Addams Family	(-)
5.	Another World	(1)
6.	Fire and Ice	(-)
7.	Apydia II.	(3)
8.	Alien Breed	(8)
9.	James Pond II.	(10)
10.	Agony	(4)

KALAND

1.	Indiana Jones 4.	adv.	(-)
2.	Money Island II.	adv.	(1)
3.	Ultima Underworld	rol.	(-)
4.	Fate-Gates of Dawn	rol.	(3)
5.	Ultima 7.	rol.	(6)
6.	Star Trek	adv.	(-)
7.	Might & Magic III.	rol.	(-)
8.	Dark Seed	adv.	(-)
9.	Planet's Edge	rol.	(-)
10.	Black Crypt	rol.	(7)

FILM

1.	Bárányok Hallgatnak	(2)
2.	Hook	(1)
3.	Megcsalatva	(-)
4.	Robin Hood	(7)
5.	Terminator 2.	(3)
6.	Négykezes géppisztolyra	(4)
7.	Nagy Durranás	(5)
8.	Flatliners	(10)
9.	Revans	(8)
10.	J.F.K.	(-)

PC 10

1, Epic
2, Falcon 3.0
3, Moris Beacon
4, Monkey Island 2
5, Lemmings
6, Ultima 7
7, Eye of the Beholder 2
8, Fun Shcool
9, Ultima Trilogy
10, Railroad Tycoon

ABSZOLÚT 10

1, Epic / Ocean
2, Jaguar / Core
3, Monkey Island 2 / US Gold
4, John Barnes / Krisalis
5, Formula One / Microprose
6, The Manager / US Gold
7, Space Crusade / Gremlin
8, Dizzy / Codemaster
9, John Madden footbal / EA
10, Beholder 2 / US Gold

P-80 "Shooting Star"- Tour of Duty

Ez a Seceret Weapons of the Luftwaffe egy data lemeze, új küldetésekkel és menükkel. A II. világháború a vége felé közeledik, és az Amerikaiak bemutatnak egy új lökhajtásos gépet, a P-80 Shooting Star-t, ami gyorsabb, mint a Luftwaffe legjobbjai. Ezt a gépet rekordidő alatt fejlesztették ki, és ez is hozzájárult a szövetségesek győzelméhez. A lemez tartalmaz:
- 3 gyakorló repülést
- 8 történelmi küldetést
- 5 küldetést, amiben te repülhetsz a P-80- as gépek ellen.
- Küldetéstervezőt, amivel P-80-as és más gépek küldetéseit tervezheted meg. A játékhoz szükségesek az eredeti Seceret Weapons lemezek.

Conflict Corea - *SSI*

Stratégiai háborús játék, három helyszínnel. 1950-ben a koreai hadsereg volt a méretéhez képest a legjobb Ázsiában. Az Amerikaiak attól féltek, hogy ha Dél-Korea még több fegyvert kap, lerohanhatja Észak- Koreát. Ennek ellenére 1950. június 25-én Észak- Korea megtámadta a Délit, és egy hónap alatt több mint a 3/4-ét elfoglalta...

Ezen felül a lemez tartalmaz még egy 1990- es hadszínteret, ami Észak-, Dél- Korea és U.S.A. harci helyzetét szimulálja. Ez a játék csak feltételezéseken alapul, amiben U.S.A. fő erőit egy másik konfliktuszónába irányítja, így itt főleg kisebb földi egységeket vonultat fel.

B.A.T.2 - *UBI soft*

A francia Ubi Soft legnagyobb sikere tavaly a B.A.T. (Bureau of Astral Troubleshooters) volt. A sikerhez hozzájárult az is, hogy a programmal együtt egy MV-16-os "sound board" járt, ami erősítőre és akár a fülhallgatóra is kivezérelte a 4 csatornát. A játék a Roma2 városban játszódik, ahol a küldetésünk Koshant eltenni láb alól, és megtalálni a Sylvia fedőnevű ügynököt. A játék irányítása megegyezik az elődjével. A harc arcade-stílusú, stratégiai és Operation Wolf stílusú is lehet. A városban több utazási lehetőség is van, pl. taxi vagy űrhajó, amit akár mi is irányíthatunk (szimulátor- stílusban). Ha a vezetést automatára tesszük, az pénzbe kerül. Ebből a pár sorból is tisztán látszik, hogy '92 egyik legtöbb ötletet felvonultató játékáról lesz szó. A kivitelezést még meglátjuk.

Exodus 3010

Demonware igazán nagyot alkotott, ha minden igaz: az Exodus 3010-et. A föld megsemmisített civilizációjának utolsó túlélőit vezeted. A cél: új otthont találni. 60 küldetést és sok kisebb feladatot kell megoldanod, kihasználva az összes alapanyagot és technológiát ami a rendelkezésedre áll. Idegen civilizációkkal is találkozhatsz, s lehet, hogy magasabb rendű civilizációs fokon állnak mint az emberiség. Rögtön harcba bocsájtkozol, vagy tárgyalsz? A fedélzeti kommunikációs rendszer minden lehetőséget megad. 50 jól képzett és hibernált pilótának parancsolsz, ők is segítségedre lehetnek. Minden pilóta személyiségét is lehet módosítani, hogy egyéni viselkedésük legyen. Ki reagál jobban stressz alatt, ki kezeli jobban a gépeket, kinek van elég intelligenciája a problémát egyedül megoldani? Több mint egybillió variációval hosszú időbe telik míg minden megoldásra rájössz. Felderítőhajóknak is parancsolhatsz- vagy stratégiai úton oldod meg a problémát, vagy te irányítod az akció részeket is! Új alapanyagokat kell szerezned, hogy feltölthesd a készleteket, és a laboratoriumod segítségével kifejlesztheted új lézert vagy computert, stb.

Accolade: Meglepetésszerűen állnak elő egy újfajta sakkprogrammal: **Grandmaster Chess**. 12 éves verseny eredményeképpen ez a program garantáltan megveri a chessmaster 3000-et és a Saragon V.-öt, vagy visszafizetik a pénzedet. Több készletnyi sakkbábu, tanítási opció, nyitólépések könyvtára, segítség és analízis, több szintű nehézségi fokozatok. Eddig az I.B.M. verzióról van csak tudomásunk.

Road & Track: Grand Prix Unlimited. Ezt a programot tulajdonképpen a Grand Prix circuit folytatásaként is fel lehet fogni, amely az első realisztikus pályatervező programmal rendelkezik, de van még 16 előre definiált pálya. A top5 F1-es kocsik pontos paraméterei mind állíthatóak. Realisztikus időjárás és instant replay opció.

System 3 új játéka a **Silly Potty**. Egy blob "cseppet" sem unalmas mindennapjait kell végigélnünk. Robotokat kell megmentenünk a pusztulástól úgy, hogy megfelelő utat biztosítjuk nekik, vagy felszedjük őket. 56 képernyő, kb. 20 pálya. 1 mbyte-nyi hangeffekt, és garantált őrület. A program augusztusra lesz kész.

Psygnosis: Amigára a következő játékokkal találkozhatunk a közeljövőben: **Aquaventura** (sprite és vektorlabirintussal kombinált akció játék), **Red Zone** (bicikliszimulátor), **Air Support** (izometrikus harcszimulátor), **Dungeon Master** (Amiga, PC, ST), **Armour Geddon** Upgrade (Amiga, St)

Microprose: Készül a **Midwinter III.** és az **F-15 III.** is. A **Darklands** '92. júniusában jelenik meg, egy-két szó róla: XV. századi Németországban játszódik, történelem alapján.
- Több mint 100 küldetés variáció.
- Nincsenek mesterséges karakterosztályok, te határozod meg, hogy karaktered mit tanuljon.
- Ahogy elérted a játék fő célját, kisebb küldetésekben még résztvehetsz...

Napoleon címmel novemberben jelenik meg P.C.-re egy új stílusú stratégiai játék, ahol a 100 napos háborút játszhatjuk végig.

Haunted egy új 3D kalandjáték lesz, amit a Magnetic Scrolls fejleszt PC-re, novemberben tervezik a megjelentetését.

US.Gold/SSI: **The Dark Queen of Krynn**- a végső harc! Taladas tengerén túl, Krynn leggonoszabb rémálmaival kell megvívnod a csatáidat. A kaland vízalatti területen is folyik- új, sokkal hatékonyabb tárgyakat találhatsz, soha nem látott lényekkel kell megküzdened, a karaktereid a 40-es szintig fejlődhetnek. Amigára '92. október/novemberében jelenik meg a játék.

Planet's Edge: A Might & Magic szerzőinek új játéka egy űrbeli kalandjáték. Bolygókat kell felfedezned, űrcsatákat megnyerned és rejtélyeket megoldanod.

Masell

Mekkora Gazember Ön ?
Önismereti teszt rászorulóknak

TESZT

Korunk nagy rögeszméje, hogy folyamatosan kontrollálnunk kell önmagunkat. Egyesek a testsúlyukat, mások az I.Q.-jukat tesztelik havonta. Mi is szeretnénk a teszt- kedvelőknek kedvezni ezzel a kis önkontroll vizsgálattal. Külön köszönet illeti a teszt eredeti tulajdonosát, a "Tetőfok" című fogorvostanhallgató kiadványt.

1. Azt látja, hogy egy vak ember áll az útkereszteződés közepén és zavarodottan toporog, mert az autók elindultak már. Mit tesz?

a, Odakiált: Nem lát ember, zöld van!
b, Odasiet, karonfogja, elvezeti egy kirakat elé és azt mondja: Ugorjon, pocsolya!
c, Odamegy és a fülébe súgja: Itt biztonságban van!

2. Egy fiatal hölgy péntek délután beszorul irodaházuk liftjébe. Ön az utolsó, aki elhagyná az épületet, de meghallva a segélykiáltásokat még visszafordul. Mit mond vígasztalásul a bennrekedt hölgynek?

a, A múlt héten is így csinált, mielőtt leszakadt.
b, Hétfő reggelig féllábon is kibírja.
c, Megérdemli, legközelebb majd gyalogol.

3. Miért szeret esős időben vezetni?

a, Jól le lehet spriccelni a gyalogosokat a pocsolyákból.
b, Ilyenkor több balesetet lát.
c. Ilyenkor csak el kell kezdeni olajat cserélni a belső sávban a körúton és a sor máris Budaőrsig áll.

4. Fogorvosként dolgozik. Többen várakoznak már az előtérben. Ön

a, Nyögni, sikítani és hörögni kezd, majd kinéz, maradtak- e még.
b, Kilép a váróba és tüntetőleg az asztalra dob néhány ütvefúró, csiszológép és légkalapács prospektust.
c, Kiszól: Először az egyedülállókat, majd a családosokat kérem.

d, Barátságos barackot nyom egy kopasz kliens fejére, majd megkérdi, sikerült- e már visszavarrni az állkapcsát.

5. Egy vasúti átjárónál sínen fekvő embert lát. Odasiet, kiderül: öngyilkosjelölt, kiábrándult ember akar így véget vetni életének. Erre Ön:

a, Készségesen ellenőrzi a kötéseket, elég feszesen vannak-e rögzítve a síneken.
b, Megkérdi, van-e platina csípőprotézise az illetőnek, mert akkor megvárja a vonatot.
c, Elkéri az illető lakáskulcsát és megígéri, hogy leadja az elöljáróságon.



6. Országúton hajtva egy úttesten fekvő embert lát meg. Mit tesz?

a, Áthajt rajta.
b, Szabályosan indexel és kikerüli.
c, Kikerüli, megáll, aztán észbekapva áthajt rajta.

7. Zsúfolt buszon utazva arra lesz figyelmes, hogy egy gyermekét ölében tartó kismama ül az egyik ablaknál. Erre Ön:

a, Odafurakodik és addig vizslatja szemrehányóan, míg az kénytelen felállni.
b, Az ölébe ül.
c, Leszálláskor finoman elgáncsolja a hölgyet, majd hogy elterelődjön a gyanú Önről, sietve ráesik.

8. Gyengénlátó néni arra keri Önt, hogy segítsen tubusos majonézt keresni. Erre Ön:

a, Egy tubus extra erős pirosaranyat vetet meg a nénivel.
b, Felajánlja, hogy segít a nagyobb pénzcímleteket kiválogatni.
c, Karonfogja a nénit és nekivezeti egy hűtőpultnak.
d, Egy konzervhalom aljára mutat: Az az!

9. Mit csinál, ha lila a nagyapja feje?

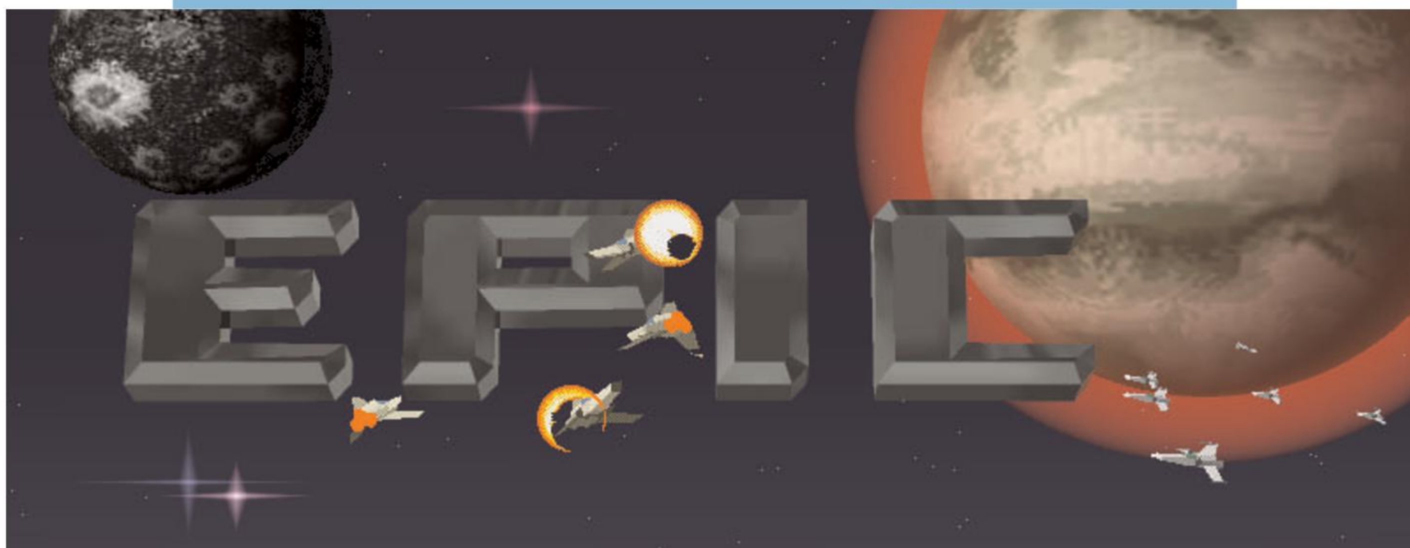
a, Kiveszi a satuból.
b, Még jobban beleszorítja a satuba és megnyugtatja, hogy később lesz még zöld is.
c, Befesti őszre a haját, és kiviszi a Dózsa-FTC rangadóra, az ellentáborba.

Értékelés:
Minden válaszra egy pont jár. Ha nagyon tetszett, akkor kettő.

2-18 pont:
Paradicsomi élet vár Önre kis hazánkban! Ne változatasson életvitelén, sikere így garantált lesz! Ön aztán egy igazi művészember! Ha talált tippünk, kérjük legalább szégyellje magát.

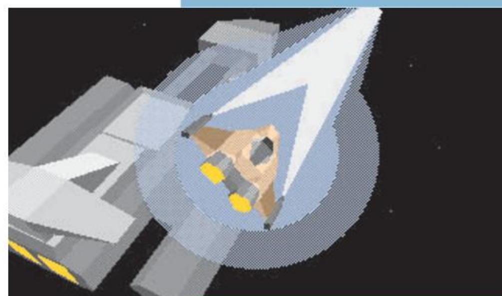
0-1 pont: Ez van. Mivel Ön a kisebbséghez tartozik, ne hangoztassa véleményét. Minden valószínűség szerint depressziós, rosszkedvű, életunt lesz nemsokára, ha már nem az. Ez az ország nem pálya Önnek. Vagy megszokja, vagy útlevele után nyúl. Jobban jár. Ha megérkezik, /oda/ írjon!

Forrás: Alternatív

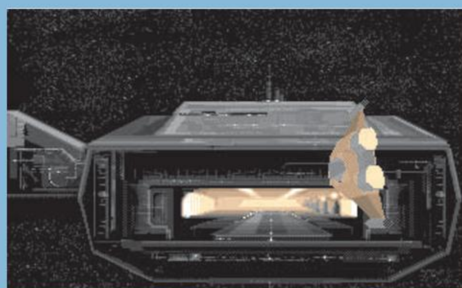


Megszületett egy legenda, egy fantasztikusan fejlett, hatalmas rombolóerővel rendelkező egyszemélyes vadászgép, ami a megfelelő kezekben szörnyű pusztítást képes véghezvinni- ez a legenda az EPIC.

A '3D'-s Epic mérföldkő a vektoros játékok között, sebességével, grafikai részletességével és játszhatóságával. A játék (mint ahogy az előző számunkban is megírtuk) több éves fejlesztés eredménye és több módon is végigjátszhatjuk, ami csak attól függ, hogyan sikerül teljesíteni a misszióinkat. Leginkább egy játszható filmhez hasonlíthat-



juk. A programot IBM PC, Amiga és Atari gépekre készítették el. Mindegyik verzióra nagy hangsúlyt helyeztek, így a különböző gépkategóriákban is megfelel a legjobb színvonalnak. PC-n az űrhajók részletesebben kidolgozottak mint A-migán (az 500-as sebessége miatt). A történet röviden: az emberi faj bolygóközi terjeszkedése után megalakult az Emberi Szövetség. A Szövetség egyik bolygóján meglepő felfedezés került napvilágra: Dr. Zeng bejelentette, hogy a Maganellic nevű nap nemsokára szupernovává válik. Az evakuáció felkészítése azonnal megkezdődött. 8000 űrszállítót készítettek fel az útra. A szóbajöhető legközelebbi cél, a Tajibor rendszerben lévő Ulysses VII. bolygó, ami 560 fényévre van. A gond csak annyi, hogy az út átvezet a Rexxon birodalom területén, akik mindíg vetélytársuknak tekintették az embereket. A konvojt egy kisebb hadiflotta fogja kíséri, három Epic vadászgép prototípussal. A prototípus legnagyobb hibája, hogy nincs idő az üzemanyag felhasználást takarékosan megoldani, s üzemanyag hiány fellépése miatt szükség lehet az Üzemanyag Elszívó berendezésre. A meghajtást két CY kristállyal működő hajtómű végzi. A pajzs regenerálódási ideje 5.16 mp, négyzetcentiméterenként 6 millió fontnyi nyomást bír ki, így a lézerek nagy része lepattan róla. Hosszabb tűzerő alatt viszont sérül a pajzs. A nem-támadó berendezések közé tartozik még a Tractor beam, ami egy vonósugár, 50 km-re lévő tárgyakat tud mozgatni, amelyek max. 32-szer lehetnek nehezebbek az Epic tömegénél.



A kézikönyv az Államszövetség Memóriabankjából kiragadott részleteket közöl, ez egy kellemes ötlet. Így olvashatunk az utunkba jutó bolygókról, az ellenséges űrhajókról, fegyverekről, a küldetésekről. A program ver minden eddigi elődöt, egyetlen hibája a kevés küldetés- összesen csak 8, ezeket is könnyen végig lehet játszani. A könnyűséget még könnyebbé tették egy legális cheattel, amit a kézikönyvben megtalálhatunk: az enter billentyűt megnyomva, visszaáll a pajzsunk állapota és a fegyvereink feltöltődnek. A program méltán pályázhat az év játéka címre.



Egy kis kitérő, én (Gaborca) már nagyon régóta várok egy olyan játékprogramra amely kihasználja az A3000-es képességeit. A M68030-as processzor ami az A3000-esben van felveszi a versenyt a hasonló vagy akár magasabb órajelen működő i80386-osokkal. Valamelyik későbbi Guruban majd részletesebben kifejtem, itt csak röviden egy meglepő hír: amíg a blitter az A500, A2000-esekben gyorsan végezte el a grafikus műveleteket, addíg az A3000-ben LASSÍTJA azokat. Ha ugyanazokat a műveleteket a processzor végzi és nem a blitter, nos akkor azok közel háromszor gyorsabban futnak le! Valószínűleg ezt ismerték fel az EPIC programozói, és elsőként úgy írták meg a programjukat, hogy sebesség tekintetében veri a hasonló kategóriájú PC-ket.

Pályakódok: Uriga, Cepheus, Apus, Musca, Pixis, Cetus, Fornax, Caelum, Corvus.

Masell

